PlayStation®2
Revista Oficial - España

Nº 16 • MAYO 2002 • 6,00 €

FINAL FANTASY X

¡Ya tenemos la versión en castellano!

NOVEDADES
- Medal of Honor: Frontline
- Virtua Fighter 4
- Spiderman

[GUÍAS]
- BLOOD OMEN 2
- DRAKAN: The Ancients' Gates

FINAL FANTASY XI

Descubre el secreto mejor guardado de Square. La próxima entrega de su saga más emblemática será el primer RPG on-line de PlayStation 2

TEKKEN 4

El título más evolucionado y completo de la saga llega a los 128 bits de Sony





GRUPO ZETA

LA **ÚNICA** REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2   INCLUYE UN **DVD-ROM** EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2










GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López, John Gibbons**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios Corporativos: **José Luis García**
Director General de Finanzas y Control de Gestión del Grupo: **Conrado Carnal**

REDACCIÓN
Director Editorial: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, F. J. Bautista, Daniel Rodríguez, Luis Mittard, Ana Márquez** (edición) **Isabel Garrido** (DVD), **Rafa Notario** (música), **Manuel Arenas** (tecnología) y **Jorge Martínez** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**

Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Álvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de RR HH: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: **91 586 33 00 de 9-14 H.**

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

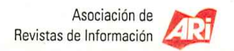
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Printer I.G.S.A. Cuatro Caminos, Apdo. 8. Sant Vivenç del Horts (Barcelona).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,16 Euros.
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información 

SELECT

PS2

<< Marcos García >>

Éste ha sido un mes protagonizado por grandes promesas de futuro. Cercano en el caso de *Final Fantasy X*, tan solo habrá que esperar poco más de un mes. A medio plazo con *Tekken 4*, que ya nos ha deleitado con sus exclusivas e inigualables virtudes. Y un poquito más lejano, aunque no mucho, es el caso de la gran primicia que os adelantamos en la sección de noticias: el esperado y soñado futuro *on-line* de **PlayStation 2**. Os podemos adelantar que muy posiblemente, prácticamente seguro, en **Europa** tengamos juego *on-line* para finales de año. Por fin, el gran sueño se hará realidad y uno de los juegos que iniciará el ciclo *on-line* será el sorprendente *Socom: U.S. Navy Seals* del que también os adelantamos jugosa información de primerísima mano. También hemos querido transmitiros la confortable sensación de renacimiento del *beat'em-up* que nos han proporcionado dos monstruos sagrados como *Virtua Fighter 4* y *Tekken 4*. Os hemos preparado una interesante comparativa para que sepáis el excelente estado de forma al que retorna un género algo desahuciado en **PlayStation 2**. Como colofón, el primer acercamiento al nuevo y revolucionario *Tomb Raider* y a las dos nuevas maravillas de **Square**: *Final Fantasy XI*, también *on-line*, y *Kingdom Hearts*.

DVD DEMO [16]

En nuestro DVD exclusivo de este mes el protagonista es un niño con cuernos que vivirá una gran aventura junto a una princesa. Además, un juego de pistola, uno de boxeo y dos clásicos reeditados.

Este mes [5 DEMOS JUGABLES]



Demos Jugables

DEMO JUGABLE Nº01

ICO

Uno de los juegos más originales de la corta historia de **PS2** ya está en la calle. Si quieres probar un aperitivo de todo lo que el título de **Sony C.E.** tiene que ofrecerte, nada mejor que la *demo* que os incluimos en el DVD. Conoceréis la historia de un niño que tiene la mala suerte de nacer con un par de cuernos en su cabeza. A causa de ello es desterrado de su aldea natal y encerrado en un sarcófago en el interior de una fortaleza de piedra. Allí conseguirá liberarse y pronto descubrirá que no está sólo en la aventura. Al explorar el castillo conocerá a una bella princesa con la que tendrá que escapar. Todo esto y más en nuestra *demo*.

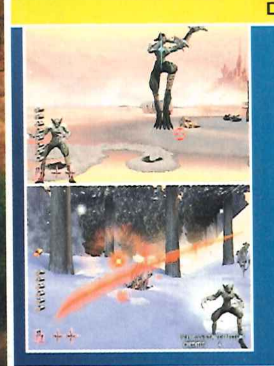
DEMO JUGABLE Nº02



MIKE TYSON HEAVYWEIGHT CHAMPIONSHIP

El famosísimo y polémico campeón mundial de los pesos pesados ya tiene su propio juego para **PlayStation 2**. En la *demo* que os ofrecemos en el DVD podréis disputar un intenso combate entre **Tyson** en persona y **Tua**.

DEMO JUGABLE Nº03



VAMPIRE NIGHT

Cuando **Namco** y **Sega** se unen para crear un juego el resultado no puede ser malo. En nuestra *demo* podrás aniquilar a todos los vampiros, zombies y demás criaturas que se te pongan a tiro en el primer nivel del juego.



SERIE PLATINUM

DEMO JUGABLE Nº04



DEAD OR ALIVE 2

Fue uno de los primeros títulos en aparecer para **PS2**. Ahora es reeditado en la serie *Platinum*. Escoge entre **Jann Lee**, **Lei Fang**, **Zack** o **Tina** en la *demo* que incluimos.

DEMO JUGABLE Nº05



FORMULA ONE 2001

El mejor simulador de Fórmula 1 también se merecía entrar en la lista de grandes éxitos. En nuestra *demo* podrás elegir el circuito de Bélgica y cualquier escudería y piloto.

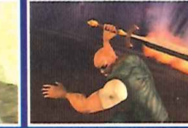
Vídeo-Demos y Extras

Para estar a la última, no te olvides de visitar la sección de Vídeos y Extras.


MAKING OF W.R.C.

FINAL FANTASY X


DARK SUMMIT


HERDY GERDY


SHADOWMAN...


S.W. RACER R.


VIRTUA F.. 4


TEKKEN TAG TOURNAMENT


GRAN TURISMO 3 A-SPEC

EL PRIMER JUEGO ON-LINE QUE LLEGARÁ A ESPAÑA

Socom: U.S. Navy Seals

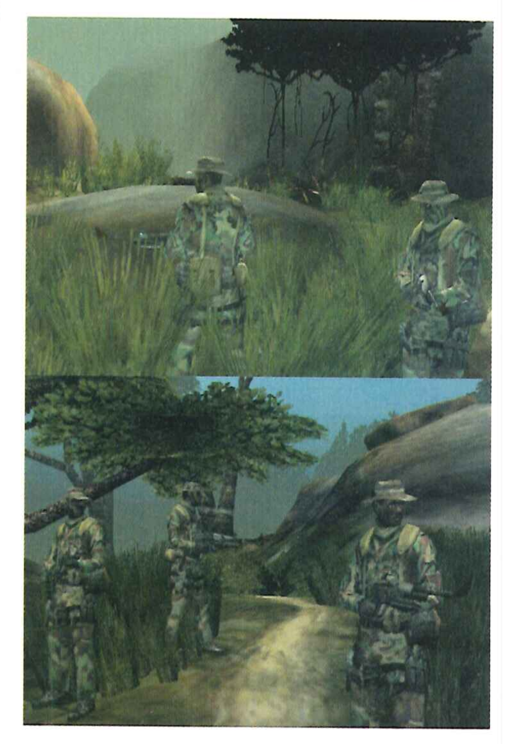
El sueño de poder jugar a través de la Red por fin se convertirá en realidad a partir de agosto en EE.UU. y a final de año en España.

Como anticipo del reportaje que os ofreceremos el mes que viene, os damos en estas páginas una primera aproximación a lo que promete revolucionar el mundo de **PlayStation 2** a finales de año. En rigurosa exclusiva hemos cruzado el Atlántico para conocer en vivo y en directo cómo será el primero juego *on-line* que podremos disfrutar en **Europa**. Su nombre es ***SOCOM: U.S. Navy Seals***, y como podréis adivinar es un juego de estrategia bélica protagonizado por las unidades de élite de la armada norteamericana. El objetivo del juego consiste en luchar contra terroristas en doce extraordinarias misiones repletas de trampas y peligros. Con más de 60 armas a nuestra disposición, un intenso entrenamiento y un buen abanico de habilidades y maniobras tácticas, deberemos erradicar cualquier amenaza. La ambientación de las doce misiones se centra en cuatro diferentes ambientes extraordinariamente representados, que representan lugares tan dispares como **Alaska**, **Tailandia**, **Congo** y **Turkmenistán** (más actual imposible). Cada misión es diferente a la anterior, y en alguna primarán la estrategia y las tácticas de combate, mientras que en otras la lucha directa y el armamento será lo básico. Toma de prisioneros, rescates, destrucción de edificios, misiones de reconocimiento, evacuación de zonas, incursiones nocturnas... Todas las situaciones imaginables que pueden presentárseles a un comando de élite han sido contempladas. Las animaciones han sido tomadas de sesiones de *Motion Capture* con auténticos soldados de los **Navy Seals**, y los desarrolladores han visitado sus bases para trasladar al juego todo el espíritu de este tipo de cuerpos de operaciones especiales. Además, no hay que olvidar que gran parte del equipo de desarrollo tiene una dilatada experiencia en simulación bélica. Destaca especialmente el sistema de Inteligencia Artificial (IA) con el que se ha dotado a los enemigos, que serán capaces de reaccionar en tiempo real y de la forma más adecuada a nuestros movimientos, incluso siendo capaces de seguir nuestro rastro en la maleza. También merecen subrayarse las infinitas posibilidades de los soldados, que serán capaces de realizar misiones de la forma más sigilosa (al más puro estilo *Metal Gear Solid*) incluso cargando cuerpos a su espalda. Esa dimensión «humana» de los personajes se traslada tam-

Las misiones tendrán diferentes tipos de objetivos que pondrán a prueba las dotes de estrategia de los jugadores.

<La lucha antiterrorista también es actualidad en PlayStation 2>





En el modo on-line será primordial coordinar las acciones con los miembros del equipo.

La versión PAL de SOCOM: U.S. Navy Seals podrá jugarse a pantalla completa, sin ningún tipo de banda que limite el campo de visión.





Deseo, determinación y victoria forman el espíritu de los Navy Seals.

bién al empleo de las armas. De esta manera, la precisión a la hora de dispararlas estará influida por el estado del soldado, afectándole la fatiga, el movimiento y hasta el retroceso de cada arma. Tanto en el exterior o dentro de las edificaciones interactuaremos con todo tipo de objetos, como vehículos y maquinaria, y también las condiciones climáticas y la hora del día en la que se realice la misión serán factores a tener muy en cuenta. Si a todo lo anteriormente expuesto le unimos una puesta en escena plagada de efectos gráficos y de iluminación, os podéis imaginar las dimensiones de lo que se nos viene encima. El juego incluirá un Head-Set (auriculares y micrófono) fabricado por **Logitech**, con el que nos comunicaremos con los miembros de nuestro equipo cuando juguemos *on-line* para conjuntar tácticas. Hasta 16 personas (8 por equipo) podrán participar simultáneamente en alguno de los 3 modos multijugador, que se desarrollarán en otros 12 mapeados específicos para el juego *on-line*. El mes que viene os contaremos más detalles del juego y de la futura conexión a **Internet** de **PS2**.

<La conexión deberá ser de banda ancha, no podrá utilizarse un módem convencional>



La perspectiva de juego será en 3ª persona, aunque el usuario podrá activar la visión subjetiva en cualquier momento de la misión.

SQUARESOFT

Los creadores de Final Fantasy X en España

El pasado día 10 de abril tuvo lugar la presentación oficial en España del último y más esperado capítulo de la saga Final Fantasy de Square en el hotel Hesperia de Madrid.

Cuatro integrantes del equipo de desarrollo, **Shinji Hashimoto** (Productor), **Yoshinori Kitase** (Director), **Kazushige Nojima** (Guionista) y **Nobuo Uematsu** (Compositor), atendieron gustosamente las preguntas de la prensa nacional sobre su última creación. Durante dos años, con una inversión cercana a los 40 millones de Euros y un equipo de 250 personas, **Square** ha dado forma a uno de los títulos más esperados de **PS2**. La entrega europea está basada en la versión internacional del juego, con un DVD repleto de extras y alguna que otra novedad respecto al original japonés, como los cinco monstruos exclusivos para la versión PAL. Ante la cuestión de por qué no se ha doblado el juego al castellano, los creadores resaltaron que adaptar las expresiones faciales a un idioma más hubiera retrasado demasiado el lanzamiento del juego en el viejo continente. En un plano más personal, los cuatro integrantes se mostraron muy satisfechos con el trabajo que han realizado y no tienen reparos en afirmar que, para ellos, éste es el mejor *Final Fantasy* de toda la saga.

Nobuo Uematsu es el único miembro que ha participado en todos los capítulos de la saga.



Los creadores durante la rueda de prensa.

Noticias de empresa

Elección Pelo Pantene'02
Tras el gran éxito de la anterior edición, comienza la Elección Pelo Pantene'02. Se busca a jóvenes de entre 16 y 30 años con un pelo sano, fuerte, brillante y con aspecto natural. El periodo de inscripción del concurso tiene como fecha límite el 15 de mayo y aquellos que quieran participar pueden hacerlo a través de la página web **www.pelopantene.com**, llamando al número de teléfono 902 404 700 o enviando un folleto de inscripción al Apartado de Correos 1.448, 28300 de Aranjuez. Los ganadores del concurso recibirán, entre otros premios, 5.000 Euros cada uno. Así, un chico representará «Cuidado Clásico» y cuatro chicas representarán las colecciones «Suave y Liso», «Rizos Perfectos», «Volumen Total» y «Color Radiante».

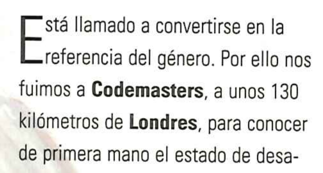




CODEMASTERS

Colin McRae Rally 3

Viajamos hasta Londres para trasladaros las primeras sensaciones que transmite la futura estrella de la simulación de rallys en PlayStation 2



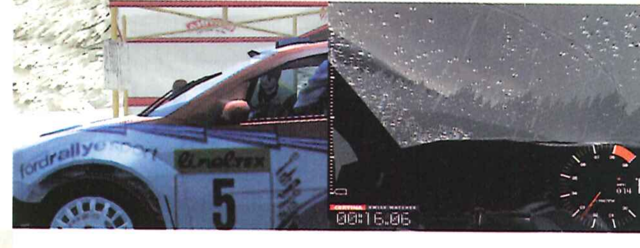
Está llamado a convertirse en la referencia del género. Por ello nos fuimos a **Codemasters**, a unos 130 kilómetros de **Londres**, para conocer de primera mano el estado de desarrollo del juego y poder disfrutar por primera vez de una versión jugable antes de su presentación oficial en el próximo **E3** de **Los Ángeles**.

Lo primero que impresiona de ***CMR3*** son sus entornos, con multitud de elementos tridimensionales que aportan un realismo tal que supera incluso al aparentemente imbatible *WRC*. Respecto a los vehículos, sólo pudimos ver en pantalla el **Focus** de **Colin**, cuya representación es igual de impresionante. En cuanto a su movimiento, aunque todavía estaba lejos de acabarse, el juego presenta un motor gráfico consistente, con una velocidad notable y una suavidad impecable. Para los amantes de los números, los desarrolladores nos confirmaron que se incluirán 16 coches (8 de ellos «normales», de marcas como Ford o Subaru, y la mitad con tracción a las 4 ruedas y la otra mitad con tracción delantera; 4 clásicos del mundo de los rallys y, por ultimo 4 *bonus cars* de los que sólo nos dijeron que serán muy «extraños y simpáticos». ***CMR3*** se disputará en 8 países diferentes con su respectivo recorrido, y cada rally estará compuesto de 6 etapas más una súper-especial. A los amantes de los detalles les gustará saber que los coches se ensuciarán, sufrirán daños (perderán partes de la carrocería, se abrirán sus puertas, etc.) y que se podrán modificar los coches para cada rally. Es pronto aún para valorarlo, pero si sigue su evolución lógica, estamos ante el futuro rey del género.

<Todo lo que no se pudo hacer en los anteriores CMR por carencias técnicas, está presente en CMR3>



A la izquierda de estas líneas, dos pantallas que muestran el proceso de desarrollo gráfico de los circuitos y de los coches. En este último caso, hasta el más nimio detalle ha sido contemplado.







En la imagen superior podéis observar lo bien que han resuelto el efecto de las gotas de agua sobre el parabrisas delantero.



CREAMOS AUTOMÓVILES

RENAULT Clio

Eres capaz de sentir más.

Nuevo Motor 1.5 dCi 80cv.

Acéptalo. Tienes esa capacidad de experimentar las cosas más profundamente. De reaccionar a los estímulos con más intensidad. Eres capaz de sentir más.

Más energía. La del **nuevo motor 1.5 dCi turbodiesel common rail** de última tecnología, capaz de registrar uno de los consumos más bajos de su segmento. (3,8 l/100km).

Más protección. La que encontrarás en el nuevo Renault Clio, único modelo de su categoría que incorpora de serie:

- **ABS.**
- **Asistencia a la Frenada de Emergencia***
- **4 airbags.**

Acéptalo. Perteneces a esa comunidad de personas capaces de conseguir una misteriosa comunión con su Clio.

PARA MÁS INFORMACIÓN, LLAME AL 902 333 500.

www.renault.es





RENAULT recomienda elf

* No disponible en la versión 172cv.

Resultados Concursos

CONCURSO 6.000 EUROS GSM BOX

- PABLO CAGIGAL OLAY (ASTURIAS)

GANADORES METAL GEAR SOLID 2:

- ALEXIS HERNÁNDEZ LÓPEZ (MURCIA)
- GUSTAVO ADOLFO PÉREZ MOLINA (MURCIA)
- ELENA GALÁN RUIZ (ÁLAVA)
- JORDI CAPITÁN LÓPEZ (BARCELONA)
- MANUEL ARÉVALO CONTRERAS (LÉRIDA)
- ALVARO ESCUDERO MORATALLA (CUENCA)
- AITOR ESCUDERO AGUINAGALDE (VIZCAYA)
- MANUEL FDEZ.ALCARIO (BARCELONA)
- ISIDORO RODRÍGUEZ GARCÍA (TOLEDO)
- ALFONSO GODOY MARCOS (SALAMANCA)

Breves

JANGO FETT EN STAR WARS BOUNTY HUNTER

El mercenario más temido de la galaxia, y uno de los personajes del *Episodio II*, protagonizará un nuevo juego de la saga, en el que tomaremos el papel de cazarrecompensas. La fecha de aparición del juego no ha sido confirmada.

NUEVA LÍNEA FRESH GAMES DE EIDOS

Bajo el sello *Fresh Games*, **Proein**, distribuidora de **Eidos** en **España**, lanzará en nuestro país todos esos juegos típicamente japoneses que jamás soñábamos que llegarían a nuestro mercado. Los tres primeros serán *Mad Maestro*, *Mr. Moskeeto* y *Legaia 2: Duel Saga*. En este número ya os informamos de las cualidades principales de los dos primeros.

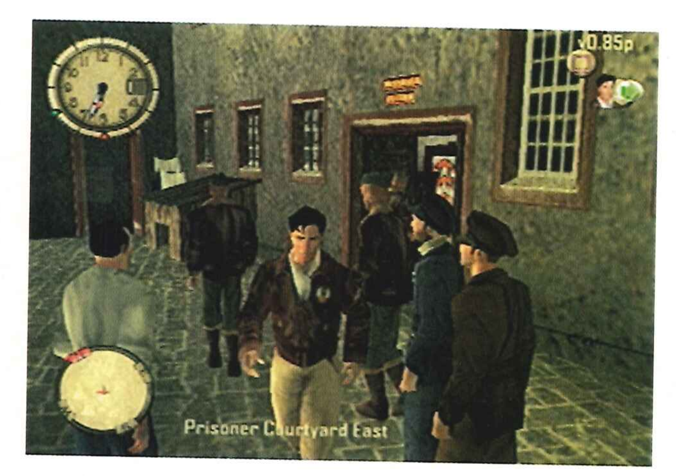
LOS MÁS VENDIDOS CENTRO MAIL

1- METAL GEAR SOLID 2
2- GT 3 A-spec (PLATINUM)
3- GTA III
4- TIME CRISIS 2+PISTOLA
5- TEKKEN T. T. (PLATINUM)
6- PRO EVOLUTION SOCCER
7- MAXIMO
8- STATE OF EMERGENCY
9- MOTO GP 2
10- HEADHUNTER

CODEMASTERS

Prisoner of War

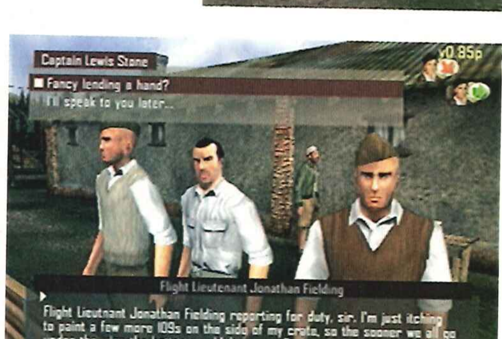
¿Serás capáz de fugarte no de uno, si no de dos campos de prisioneros en plena Segunda Guerra Mundial?



El espíritu de *La Gran Escapada*, la colosal película protagonizada por el actor **Steve McQueen**, se respira en cada barraca, en cada personaje de ***Prisioner Of War***. Se trata de la nueva y esperada aventura de **Codemasters** para **PS2**, en el que tomarás el papel del Capitán **Lewis Stone**, un piloto prisionero de los alemanes durante la Segunda Guerra Mundial, concretamente en el año 1941. Este título, sin duda, pretende retratar la intriga, el peligro y el heroismo de los intentos de fuga de los reos aliados de los campos de prisioneros de la segunda gran guerra. De tal modo que **Codemaster** no sólo ha conseguido plasmar perfectamente el espíritu y los hechos históricos, sino que ha creado un magnífico título de estrategia y aventura. El campo *Stalag Luft III* y el no menos legendario castillo de *Colditz* serán los escenario de tus «tejemanejes» con otros prisioneros en pos de un inminente y claro objetivo: escapar. Los usuarios más veteranos apreciarán en ***Prisoner Of War*** muchos detalles heredados del mítico *The Great Escape* de **Ocean** para **Spectrum**, **Amstrad CPC**, pues deberás comerciar con otros prisioneros, robarás objetos y tendrás que seguir la férrea disciplina del campo para no levantar las sospechas de los guardias nazis, a lo largo de días y días de juego. Lo que en principio parece una mera fuga de prisioneros de guerra irá convirtiéndose en toda una misión de espionaje encaminada a destruir una nueva y revolucionaria arma desarrollada por los nazis bajo el escudo protector de los campos de prisioneros, protegidos de los bombardeos por la Convención de Ginebra.



Sigue la férrea rutina del campo de prisioneros o levantarás las sospechas de los soldados nazis y sus superiores.





Para poder escapar tendrás que idear un completo plan de fugas e intercambiar todo tipo de objetos con los otros prisioneros.

VIRGIN INTERACTIVE

Día de pesca

Con Lake Masters EX llega el primer simulador de pesca a PlayStation 2

Por primera vez en **España** aparece en **PlayStation 2** un simulador de pesca, uno de esos juegos a los que los usuarios procedentes del Sol Naciente son tan aficionados. Aunque pueda parecer el típico juego tranquilo, en el que nos dedicaremos simplemente a observar los realistas parajes y a disfrutar del sonido de las calmadas aguas, nada de eso reina en el desarrollo de ***Lake Masters EX***. Pues en en cuanto un pez muerda el anzuelo de nuestra caña de pescar comenzará una frenética batalla, en la que una estrategia adecuada será la baza principal para cobrar el mayor número de piezas posibles y de más tamaño.



Desde del 26 de abril, Lake Masters EX estará disponible en las tiendas al más que interesante precio de 29.99 Euros.



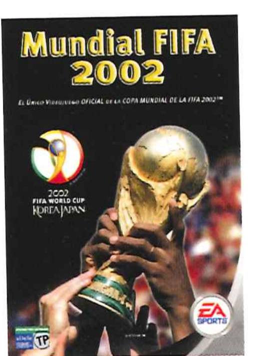
PIN CODE
PS2
PlayStation 2
CÁMBIATE POR QUIEN QUIERAS.
Imagina que tu cuerpo fuera intercambiable, que pudieras elegir qué cabeza ponerte, qué cuerpo e incluso qué personalidad. Pues eso es lo que encontrarás en cocacola.es. Entra en la civilización Coca-Cola, escoge un físico y una forma de ser y crea tu propia criatura virtual. Jugarás con miles de amigos on-line y descubrirás un increíble mundo de ventajas Coca-Cola. Y si quieres avanzar mucho más rápido que el resto de tus amigos on-line, utiliza los PIN CODE que encontrarás bajo lo tapones de las botellas de 50cl. Además, ahora y de forma exclusiva, utilizando los PIN CODE en www.cocacola.es, puedes conseguir una pieza de coleccionista, una de las 30 PlayStation® 2 modelo especial limitado en color rojo.(*)
www.cocacola.es
Coca-Cola
(*) Promoción válida del 20 de abril al 19 de mayo de 2002. Bases depositadas ante notario y en www.cocacola.es
Coca-Cola y la botella característica son Marcas Registradas de The Coca-Cola Company.

S EVITAR ESTO

S Y ESTADIOS.



GÁNALA PARA TU SELECCIÓN NACIONAL.









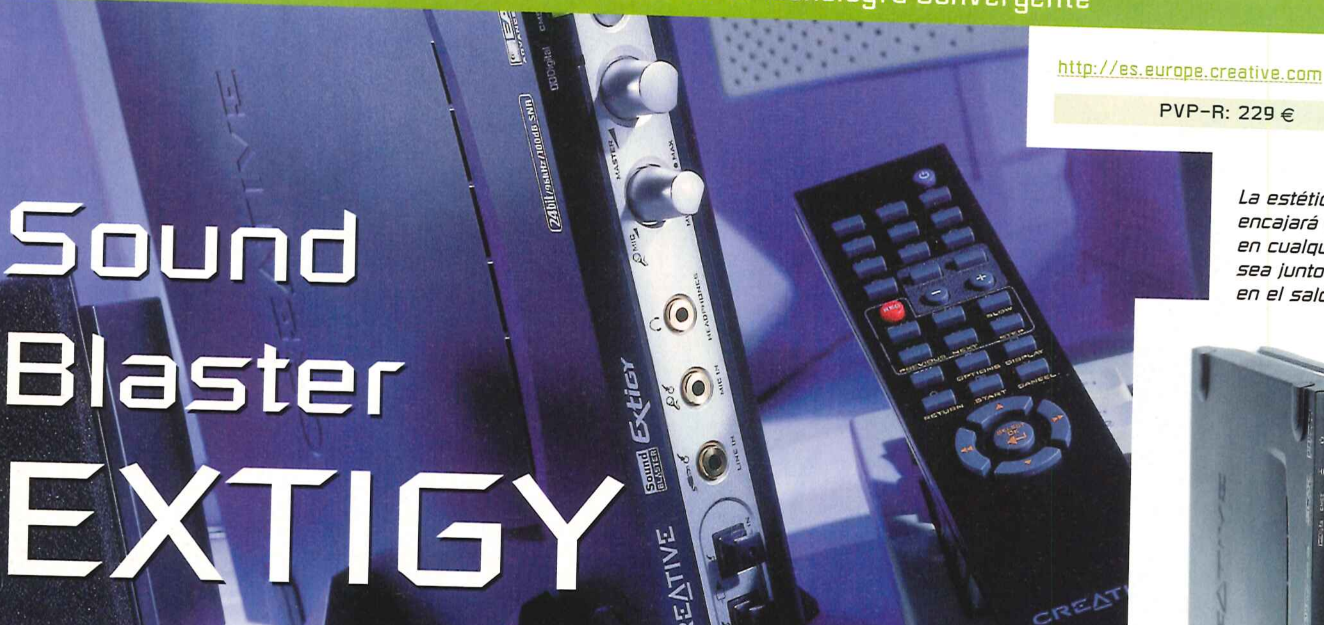
somos el deporte

por << Manuel Arenas >>

Bienvenidos al mundo de la Tecnología Convergente

http://es.europe.creative.com

PVP-R: 229 €



Sound Blaster EXTIGY

La estética de la Extigy encajará perfectamente en cualquier entorno, ya sea junto al ordenador o en el salón.

El sonido bajo control

El futuro es la convergencia, y la tarjeta de sonido externa Extigy es un buen ejemplo de lo que se podrá encontrar.

Creative Labs se ha forjado un nombre dentro de la industria del **PC** gracias sobre todo a sus avanzadas tarjetas de sonido. Posteriormente ha ido ampliando su catálogo de productos, pero siempre dentro del capítulo multimedia y de entretenimiento digital. Curiosamente, sus sistemas de sonido del tipo 4.1 y 5.1, saltaron del mundo del **PC** al de la electrónica de consumo gracias a su calidad y a sus precios ajustados, de modo que fueron la elección de muchos usuarios que comenzaban a crear sistemas englobados dentro del movimiento denominado popularmente «cine en casa». De este modo, **Creative Labs** dio un pequeño salto hacia ese atractivo mercado de la convergencia tecnológica que se completa ahora con el lanzamiento de la *Extigy*, una tarjeta de sonido externa para **PC**, que además puede trabajar de manera autónoma como procesador de sonido para fuentes de audio analógicas y digitales de casi cualquier procedencia, incluyendo **PlayStation 2**.

Los aficionados al **PC**, encontrarán en esta tarjeta de sonido la solución perfecta para sus necesidades, tanto en el apartado de la calidad como en el de la conectividad. Este punto se comprenderá mejor sin más que atender al tipo de conectividad empleado y que no es otro sino USB. Otro atractivo inherente a la tecnología de la *Extigy* reside en la facilidad con la que es posible conectarla a un ordenador portátil, proporcionando así un sonido de gran calidad a estos equipos donde raramente se encuentran sistemas de audio de calidad. Junto con el *hardware*, se entrega una colección de buenas aplicaciones de *software* orientadas a desarrollar todas y cada una de las facetas de la *Extigy*.

Pero uno de los puntos fuertes de la *Extigy* es la posibilidad de emplearla como centro de control de audio para otras fuentes de sonido distintas al **PC**. Desde reproductores DVD con salida óptica, hasta consolas de videojuego. Ya sea a través de un conector digital o analógico, las posibilidades de conectividad. Además, la calidad de sonido no será un problema gracias al cuidado diseño que los técnicos de **Creative** han desarrollado para su electrónica, y que alcanza un valor por encima de 90 decibelios para la relación señal/ruido. Por supuesto, la elección de unos altavoces adecuados que permitan aprovechar todas las posibilidades de la *Extigy* para posicionar el sonido en un espacio 5.1 será un factor decisivo a la hora de disfrutar al máximo de la música o de juegos. Para los más preocupados por la estética, cabe destacar la elegancia que se desprende de su estilizado y sobrio diseño, capaz de encajar en cualquier ambiente sin problemas.

Un producto adecuado para usuarios que deseen experimentar ya lo que será la norma en el futuro.



Manuel Poggiali
Campeón del
Mundo 2001
en la categoría
125 cc. con Gilera

Manuel ha ganado

¡Ahora te toca a ti!



Runner POGGIALI,
el más deportivo de los Runner
- Motor Hi per 2 pro 50 cc con refrigeración líquida
- Doble disco: Delantero (220 mm)/ Trasero (175 mm)
- Neumáticos *tubeless* perfil bajo
- Bastidor tipo moto



DNA GP EXPERIENCE
la única naked del segmento
- Motor Hi per 2 pro 50 cc con refrigeración líquida
- Bastidor perimétrico de acero
- Doble disco: Delantero (240 mm)/ Trasero (200 mm)
- Decoración *Carbon Look*

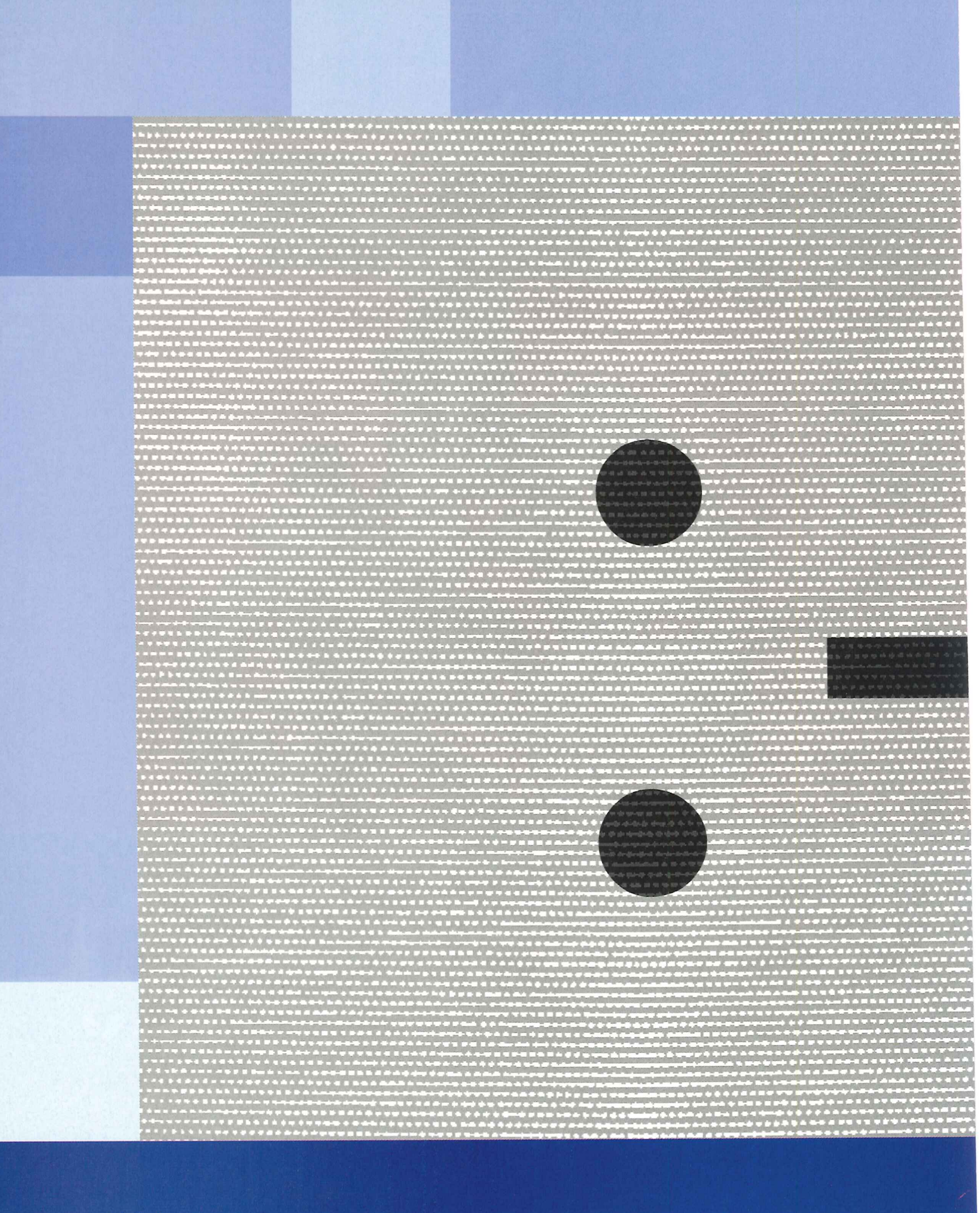


GP 50
¡Sensaciones puras!
- Motor 2 tiempos con refrigeración líquida
- Caja de 6 velocidades
- Bastidor perimétrico de acero
- Decoración Poggiali Replica
- Frenos disco

MANUEL POGGIALI
CAMPEÓN
DEL MUNDO
2001
125cc.





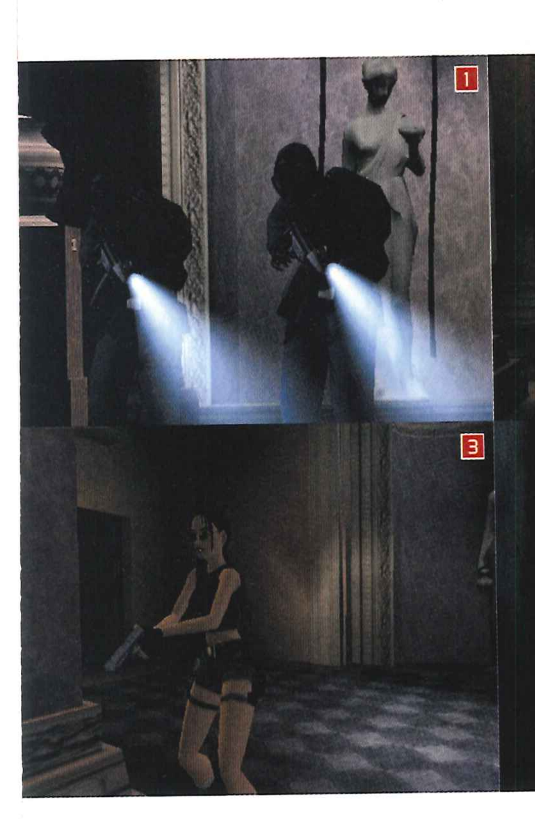




por << Dani3po >>

Lara Croft Tomb Raider
The Angel of Darkness

Tras una larga espera, mucho mayor que lo acostumbrado en esta saga, por fin conocemos los primeros detalles de la próxima entrega de las aventuras de nuestra arqueóloga más famosa. Muchas cosas han cambiado, empezando por el sistema elegido. Pronto seremos testigos de una revolución similar a la acaecida con el primer Tomb Raider



1 - Los enemigos, tanto humanos como monstruos, son bastante más inteligentes.

2 - La arquitectura de los nuevos escenarios permitirá un nivel de interacción mucho mayor que antes.

3 - Lara está modelada con más de 5000 polígonos, frente a los 500 anteriores.

4 - Para adaptarse a los nuevos tiempos, Lara podrá acabar con los enemigos sigilosamente.

Un punto de inflexión

Todos conocemos el afán de las compañías que se dedican a la publicación de videojuegos de explotar las sagas con éxito hasta sus últimas consecuencias. *Tomb Raider* es buena muestra de ello. Durante cinco años, la señorita **Croft** nos visitó puntualmente poco antes del final de cada año. De un primer juego totalmente innovador y rompedor en cuanto a mecánica, desarrollo y protagonismo femenino, se pasó a una serie de secuelas que aportaban más bien poco. Buenos juegos, sin duda, pero son más de lo mismo. La relación de fuerzas entre rendidos admiradores/obcecados detractores de esta gran saga fluctuó peligrosamente hacia esta última postura con el paso del tiempo. Los 28 millones de copias de los cinco juegos vendidos en total no parecían suficientes argumentos para convencer, sobre todo fuera del territorio británico, feudo indiscutible de **Lara Croft**. A medida que la heroína virtual era encumbrada a los altares por la prensa no especializada, los profesionales de este mundillo iban retirando ese voto de confianza puesto en cada capítulo de la serie. El beneficio de la duda era otorgado cada vez por mucho menos público. Era necesaria una renovación completa, y no un simple lavado de cara. Es decir, algo que vuelva a enganchar al nuevo público, acostumbrado a experiencias audiovisuales y jugables mucho más impactantes.

‹Ya no se trata de una lucha del bien contra el mal. Algo ha cambiado›

Una estrella renace

Lara ha cambiado. Ya no es la que conocimos. En su última aventura, mientras buscaba reliquias en **Egipto**, algo muy grave le ocurrió. No quiere hablar de ello, y nadie se atreve a preguntar. Oscura, menos tolerante, más violenta. Olvidaos de la alegre chica de atractivo atuendo que dedicaba su vida a la arqueología y hacía el bien allá por donde iba. Una nueva **Lara**, perseguida por sus demonios interiores y a la vez perseguidora de otros demonios más tangibles protagoniza ***Tomb Raider: The Angel Of Darkness***. El título ya habla por sí mismo. El verdadero mal, eterno e inmortal a la vez, se ha cruzado en el camino de **Croft**, y ella no está dispuesta a quedarse quieta. Diez veces más polígonos para su primera entrega en **PS2** que los que lucía en **PSone** son sus primeras razones de peso para triunfar.



Jill de Jong

Así se llama la nueva encarga de de prestar su cuerpo a la señorita **Croft**. Unas medidas más que adecuadas para esta holandesa de 21 años, casi metro ochenta de estatura, ojos verdes y rubio natural (teñida de morena para la ocasión). Podemos dar fe de que cumple con creces los requisitos necesarios para encarnar a la heroína. Además, ella misma reconoce que siempre había soñado con este trabajo. Comenzó su carrera a los quince años, cuando ganó un concurso en su ciudad natal que la llevó con un contrato a **Milán**.



«Desde las calles de París a las profundidades de Praga. Lara no conoce límites»

Jill posó ante la prensa (demasiado lejos para mi gusto y posición en la sala) de esta guisa, totalmente entregada a su papel.

Unos modernos tamborileros, ataviados con llamativos colores, sirvieron de cortejo a Lara.

Presentación de Tomb Raider en Londres

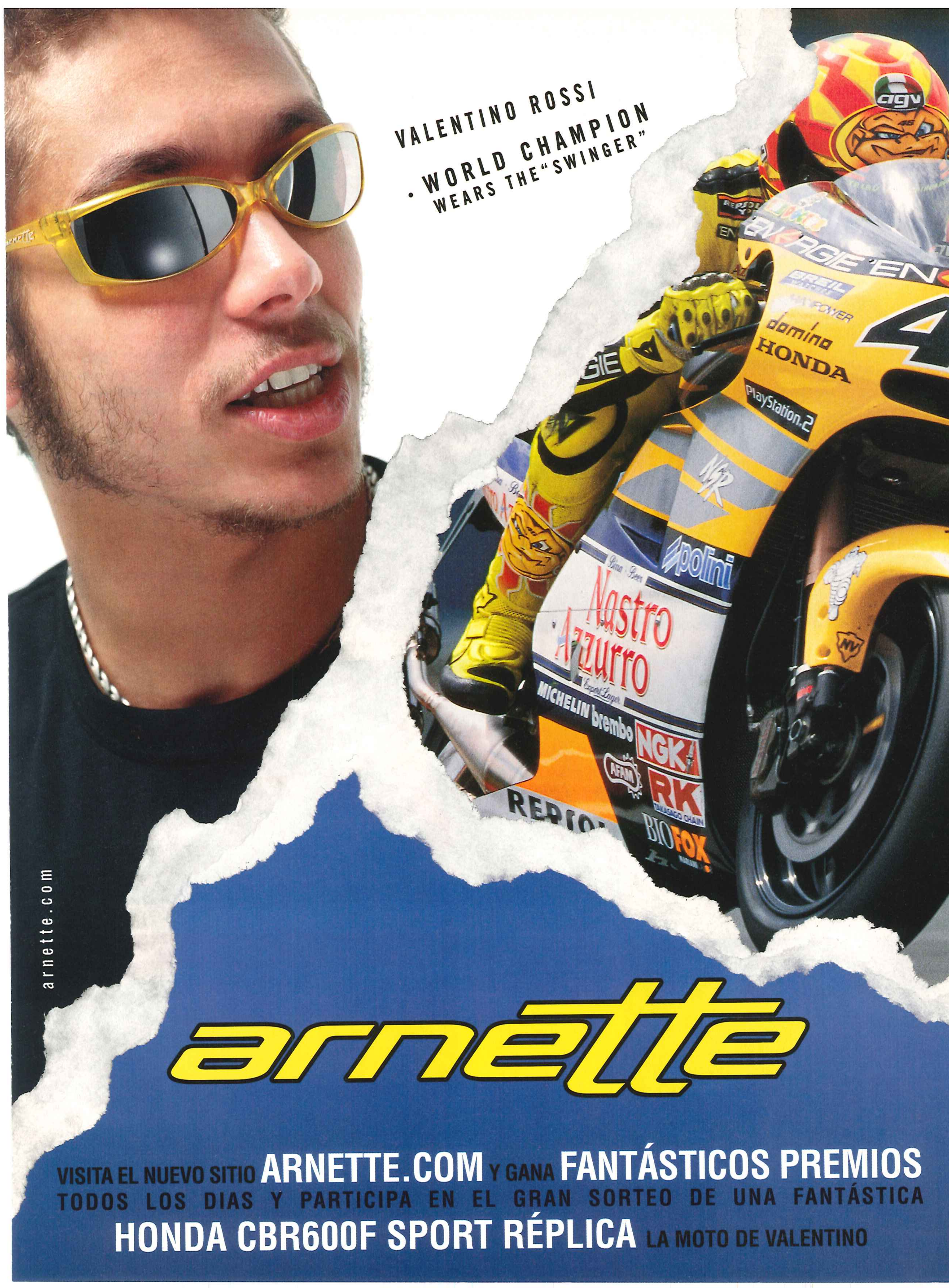
Dada la importancia del juego, una buena fiesta de presentación era imprescindible

Gracias a los siempre amables chicos y chicas de **Proein**, fuimos testigos de la *Premiere* mundial en **Londres** de este juego. La conocida discoteca Pachá fue el escenario elegido por **Eidos**. Responsables de esta compañía y de **Sony** nos comentaron las bondades del juego y nos confirmaron la fecha de lanzamiento sólo para **PlayStation 2**, el 15 de noviembre de 2002. También pudimos gozar con la breve pero inolvidable presencia de **Jill De Jong**, encarnación humana de **Lara**.

Un nuevo juego

Eidos Interactive (productores del juego) y **Core Design** (creadores) han desarrollado un nuevo motor exclusivo para **PS2** que se pondrá a disposición de esta nueva aventura. Aventura que arranca cuando **Lara** recibe una desesperada llamada de su mentor, **Von Croy**, citándola en **París**. Cuando llega allí descubre que **Von Croy** ha sido víctima de un brutal asesinato y ella es acusada del crimen. Sólo le queda escapar. En esta huida descubre que su viejo amigo estaba enfrascado en la búsqueda de unos lienzos del siglo XIV llamados «Pinturas Oscuras». Un tal **Heckhardt** había sido el cliente interesado. Este siniestro personaje se convierte en el primer objetivo de **Lara**. En el camino se cruza con **Kurtis Trent**, un alma gemela aunque le cueste reconocerlo, también interesado en encontrar al misterioso individuo. A partir de aquí todo es un misterio. En su odisea por desenmarañar la débil estela dejada por **Von Croy**, **Lara** se ve involucrada en viajes al inframundo, grotescos crímenes, el lado más oscuro de una antigua forma de alquimia y una historia de sangre, traición y venganza que amenaza el futuro, pero que viene desarrollándose desde hace cientos de años. Además de este atractivo argumento y de las lógicas mejoras técnicas, el desarrollo del juego también cambiará. Mayor complejidad y libertad serán sus mayores bazas. Interacción con decenas de personajes secundarios, un sentido de la exploración más avanzado (ya no se trata sólo de encontrar la palanca o la plataforma adecuada) y enemigos más inteligentes que, combinados con nuevas formas de acabar con ellos, prometen revitalizar esta saga. En las tiendas el 15 de noviembre.

El número de acciones que puede realizar Lara ha crecido exponencialmente en esta entrega.


VALENTINO ROSSI
• WORLD CHAMPION
WEARS THE "SWINGER"
arnette
VISITA EL NUEVO SITIO ARNETTE.COM Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS
TODOS LOS DIAS Y PARTICIPA EN EL GRAN SORTEO DE UNA FANTÁSTICA
HONDA CBR600F SPORT RÉPLICA LA MOTO DE VALENTINO
arnette.com



TEKKEN 4

El más completo y equilibrado título de la saga llega a PlayStation 2

- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADOR: NAMCO
- DISTRIBUIDOR: NAMCO
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT'EM-UP 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-JAPÓN
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2002

por << Doc >>

La nueva generación de *beat'em-up 3D* posee un nuevo exponente que difícilmente podemos dejar de lado: ***Tekken 4***. La saga más emblemática de **Namco** llega a su cima con la entrega más completa y original, fiel a su cita con su eterno adversario *Virtua Fighter 4* que, en esta ocasión, también se jugará en **PlayStation 2**. El torneo del «puño de hierro» ha sufrido su más completa evolución desde la aparición de *Tekken 2*, algo patente desde su impresionante *engine* 3D hasta el desarrollo más estratégico y técnico de cada uno de los combates, ya que en esta edición se verán influenciados por la aparición de obstáculos que limitan el tamaño de los escenarios. Si *Virtua Fighter 4* nos sorprendió por su calidad gráfica (su versión original estaba basada en el *hardware* **Naomi 2**), la cuarta entrega de *Tekken* supera con creces al título de **Sega**, haciendo gala de un inmejorable modelado 3D de los personajes y añadiendo la posibilidad (seleccionable desde el menú de opciones) de activar o desactivar el polémico efecto *anti-aliasing*. Algunos de los efectos visuales más espectaculares de ***Tekken 4*** son las animaciones faciales de los personajes, que gesticulan con cada movimiento y vocalizan perfectamente cada una de sus palabras, y la sorpendente y real animación de los pequeños detalles (como por ejemplo, los dedos de las manos). Lógicamente, esta versión doméstica es visualmente idéntica a la recreativa (ambas están basadas en el mismo *hardware*), aunque incluye una nueva secuencia de introducción (que se suma a la de







Jin ha visto modificado su estilo de lucha, acercándose al karate tradicional y dejando de lado el estilo Mishima. Steve Fox, a su lado, a punto de conectar con su especial «unblockeable».



1- El modo Historia nos presentará a todos y cada uno de los personajes con varias ilustraciones como esta.
2- Jin, protagonista indiscutible de Tekken 4, realizará dos diferentes «embus» que no existían en la coin-op.
3- El modo Training te permitirá aprender veinte de los golpes más efectivos de cada uno de los luchadores.
4 - Todos los personajes del juego, incluidos los secretos, poseen un trabajado final en formato MPEG-2 (DVD).

Personajes Principales de T4



CHRISTIE MONTEIRO
La nieta del maestro que enseñó a **Eddy Gordo** reemplaza al famoso «capoeirista» aparecido en *Tekken 3*. **Christie** posee nuevos movimientos y es capaz de realizar casi todas sus cadenas de golpes en un *combo*.

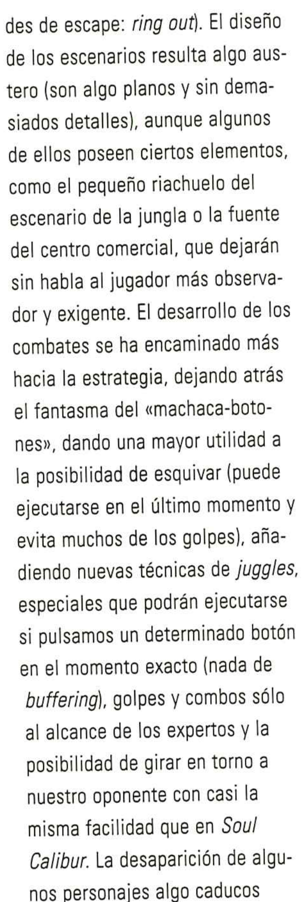


HOWARANG
El principal cambio de **Howarang** en esta entrega es estético, (el segundo jugador es completamente diferente). El repertorio de puños ha sido aumentado y su efectividad en los combates es mucho mayor.



KING
El rey de las llaves cuerpo a cuerpo carece, una vez más, de su añorado *Octopus*, aunque posee un gran repertorio de golpes y *juggles* que lo convierten en uno de los luchadores más completos.

la versión *arcade*), dibujos hechos a mano para presentar el modo historia de cada personaje y unos trabajados finales (bastante más largos que los de *TTT*) en formato DVD. El *motion capture* sigue siendo el sistema elegido por **Namco** para animar casi todos los movimientos de sus personajes, hecho que demuestra claramente la nueva «capoeirista», **Christie Monteiro**, y **Steve Fox**, el boxeador. En el terreno de la jugabilidad, **Namco** ha subsanado uno de los errores (por llamarlo de alguna manera) cometidos en las dos anteriores entregas de *Tekken*. Al fin, los escenarios han sido limitados, al estilo *DOA3* o *VF4*, y han incluido elementos destructibles (aunque aún carecen de posibilidades de escape: *ring out*). El diseño de los escenarios resulta algo austero (son algo planos y sin demasiados detalles), aunque algunos de ellos poseen ciertos elementos, como el pequeño riachuelo del escenario de la jungla o la fuente del centro comercial, que dejarán sin habla al jugador más observador y exigente. El desarrollo de los combates se ha encaminado más hacia la estrategia, dejando atrás el fantasma del «machaca-botones», dando una mayor utilidad a la posibilidad de esquivar (puede ejecutarse en el último momento y evita muchos de los golpes), añadiendo nuevas técnicas de *juggles*, especiales que podrán ejecutarse si pulsamos un determinado botón en el momento exacto (nada de *buffering*), golpes y combos sólo al alcance de los expertos y la posibilidad de girar en torno a nuestro oponente con casi la misma facilidad que en *Soul Calibur*. La desaparición de algunos personajes algo caducos (**Jack**, **P. Jack**, etc.) ha dado paso a un menor número de luchadores, pero con un repertorio de golpes mayor y un abanico de posibilidades mucho más completo. Eso sí, al igual que en las anteriores entregas, en ***Tekken 4*** podremos encontrar una buena cantidad de personajes secretos, entre los que se encuentran **Lee** (o **Violet**), **Lei**, **Bryan Fury** y hasta **Eddy Gordo**. Si bien algunos de los personajes antiguos han sufri-



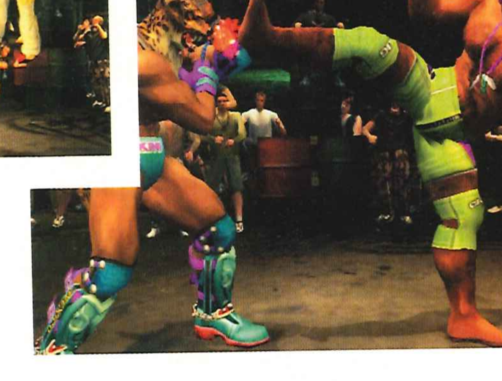


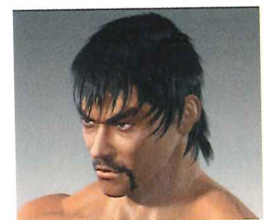
<Tekken 4 es, sin duda, la entrega más completa y evolucionada de la saga creada por Namco>











MARSHALL LAW
El padre de **Forrest** se pone en forma de nuevo y entra en el torneo del puño de hierro más fuerte que nunca. Sus nuevas patadas y la posibilidad de encadenar nuevos golpes con sus puños son su fuerte.



CRAIG MARDUK
La desaparición de **Jack** del elenco de luchadores ha dado paso a un nuevo «gigante». Su tremenda fuerza no está reñida con la velocidad de sus golpes, entre los que se incluyen llaves múltiples al estilo **King**.



PAUL PHOENIX
Al fin, **Paul Phoenix** ha visto debilitado su *Dead Fist* (siempre que no resulte un *counter*), aunque su repertorio de golpes se ha visto aumentado con algunos de los más devastadores *juggles* del juego.



STEVE FOX
Este original personaje hace su debut en ***Tekken 4***, con una técnica de lucha no utilizada en la saga de **Namco**: boxeo. Tan solo los botones de puño sirven para golpear, las patadas sirven para realizar múltiples fintas.



LING XIAOYU
La débil potencia de sus golpes se ve contrarrestada por la gran cantidad de *juggles* que **Ling** es capaz de desencadenar y la posibilidad de luchar del mismo modo tanto de frente como de espaldas a su oponente.



YOSHIMITSU
El aspecto de este peculiar personaje va degenerando con cada una de las entregas de *Tekken*. Su técnica más interesante es el *Sword Flash*, con el que es capaz de robar movimientos de su oponente.

Steve, que en lugar de poseer patadas, realizará fintas, ejecuta uno de sus golpes más mortíferos ante Ling Xiaoyu.

do pocos cambios, como es el caso de **Howarang**, otros como **Jin** han visto su repertorio de golpes cambiado casi por completo. El odio que siente hacia su abuelo **Heihachi** le ha hecho olvidar la disciplina **Mishima**, encaminando sus pasos hacia un estilo de lucha como el *Karate* tradicional, algo que queda plasmado en todos y cada uno de sus movimientos y que **Jin Kazama** demuestra (con *katas*) en los dos «embus» incluidos en esta versión doméstica de ***Tekken 4***. La banda sonora del título de **Namco**, otro de los puntos fuertes de la tercera entrega, sigue su evolución lógica y se mantiene en el género «electrónica», aunque ahora se verá matizada con metales, *Hammond's* y otros sonidos más propios del *Acid Jazz*. Como extras cabe destacar la inclusión de un nuevo *Tekken Force*, mucho más completo que el de *Tekken 3*, un *Story Mode* con *intro* y finales personalizados, un modo *Training* para aprender los 20 movimientos más importantes de cada personaje y un *Theater* donde podremos admirar todos los vídeos («embus» y finales) y la genial banda sonora de ***Tekken 4***. Sin duda alguna, estamos ante uno de los mejores *beat'em-up 3D* y el más completo *Tekken* de toda la saga.

<Los personajes son capaces de gesticular, vocalizar e incluso mover los dedos de la mano>

ON
Sus nuevos personajes, el regreso de Eddy, su banda sonora, los nuevos escenarios limitados, su estratégica jugabilidad, su apartado gráfico...

OFF
Algunos de los escenarios del juego parecen algo vacíos. Aún quedan detractores de la saga que se niegan a reconocer su calidad.

Tekken Force

El original modo vuelve desde su aparición en Tekken 3

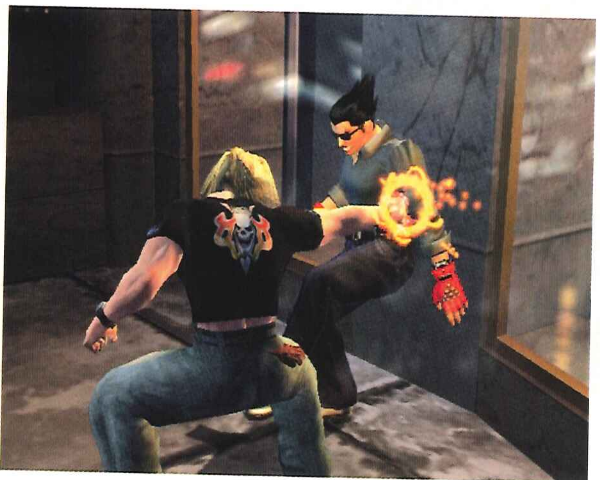
Para el que no lo conozca, este modo te permitirá controlar a cualquier personaje de ***Tekken 4*** en un entorno similar al de juegos como *Final Fight*. Esta versión de *Tekken Force* ha sido equilibrada en control, dificultad y longitud.







El escenario de arriba recuerda a algunas escenas del filme El Club De La Lucha. Los personajes del fondo son poligonales y se les puede pegar y tirar al suelo.

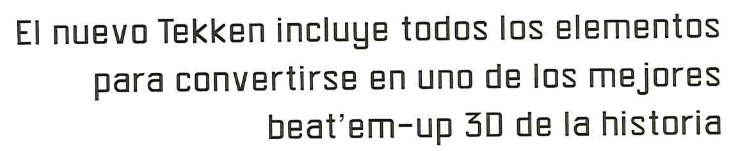


Uno de los elementos añadidos por Namco en esta nueva entrega de Tekken son los límites en los escenarios. Las paredes jugarán un papel decisivo en el desarrollo de cada uno de los combates.









El nuevo Tekken incluye todos los elementos para convertirse en uno de los mejores beat'em-up 3D de la historia

La primera incursión de la saga en PS2 no podía haber sido mejor, aunque Sega se dejó algún que otro detalle en el tintero

El título de **Namco** posee dos *intros* diferentes en formato DVD, dos «embus», presentaciones en formato de ilustración para cada uno de los personajes e impresionantes finales en MPEG-2 para todos y cada uno de los luchadores.

PRESENTACIÓN



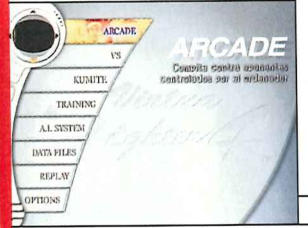
Sega tan solo ha incluido una insulsa *intro* de muy baja calidad y un final genérico de «staff roll» para todos los personajes. A ***VF4*** le faltan vídeos o escenas en las que apoyar su argumento (en el caso de tener uno).

PRESENTACIÓN

Tekken 4 nos presenta un trabajado modo Historia, el regreso de *Tekken Force*, un nuevo *Training* que te permitirá probar sólo 20 movimientos y los clásicos *Practice*, *Survival*, *Team Battle*, *Time Attack* y *Theater Mode*.

MODOS DE JUEGO





El título de **Sega** presenta dos novedosos estilos de juego, además de los clásicos *Arcade* y *Versus*. *A.I. System* te permitirá enseñar a un personaje a luchar y *Kumite* te enfrentará a cientos de luchadores controlados por la CPU.

MODOS DE JUEGO

Aunque su número total ha bajado frente a *TTT*, ***Tekken 4*** incluye la posibilidad de sacar a nada menos que once personajes secretos, todos ellos con su correspondiente introducción y final en formato DVD.

PERSONAJES



El número de personajes seleccionables con respecto al título de **Namco** es algo menor y las diferencias de estos con respecto al de su anterior entrega no son demasiadas. El único luchador secreto es, como siempre, **Dural**.

PERSONAJES

Aunque algunos escenarios están algo vacíos, el modelado 3D de los luchadores es soberbio. Cada personaje es capaz de gesticular perfectamente, mover los dedos, etc. Se puede activar o desactivar el *anti-aliasing* a placer.

GRÁFICOS



Sus escenarios son de lo mejor que se ha visto nunca en un *beat'em-up 3D*, aunque el diseño de sus personajes queda por detrás del título de **Namco**. La falta de *anti-aliasing* empeora el apartado gráfico de ***Virtua Fighter 4***.

GRÁFICOS

Namco se ha esforzado por acercar esta nueva entrega a un público más experto, donde la estrategia y el control sobre nuestro personaje nos dará la victoria. Aún así, el típico «machaca-botones» será capaz de ganar muchos combates.

JUGABILIDAD





El punto fuerte del título de **Sega**. Todos los aficionados a la lucha 3D coinciden en un punto: la jugabilidad de ***VF4*** está hecha a prueba de bombas. La estrategia y la maestría controlando a nuestro personaje nos dará la victoria.

JUGABILIDAD



- **COMPAÑÍA:** TECMO
- **DESARROLLADOR:** TECMO
- **DISTRIBUIDOR:** TECMO
- **PAÍS DE ORIGEN:** JAPÓN
- **GÉNERO:** SURVIVAL HORROR
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **VERSIÓN:** NTSC-JAP
- **JUGADORES:** 1
- **FECHA DE APARICIÓN:** DICIEMBRE 2002

PROJECT ZERO

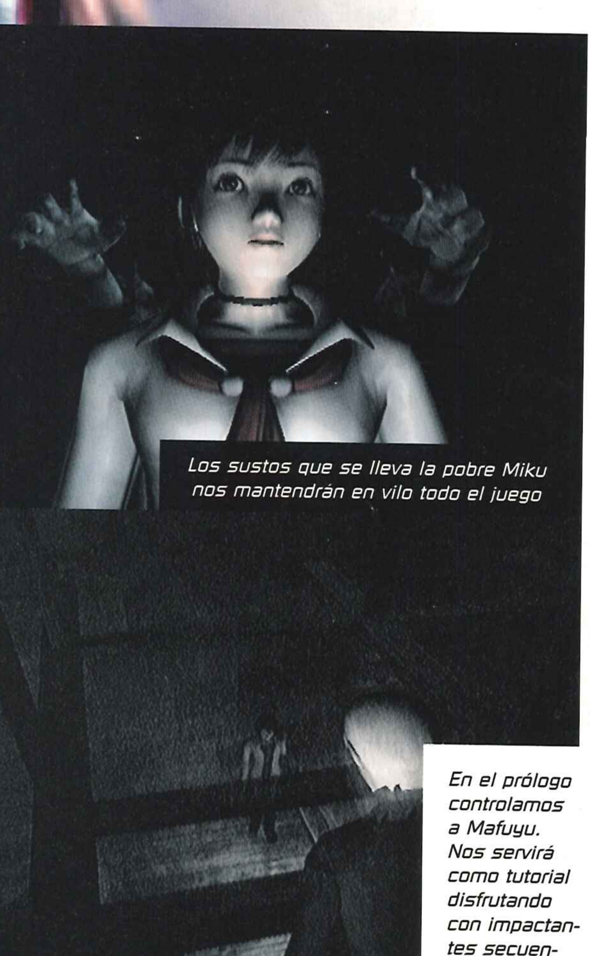
Wanadoo distribuirá el juego en Europa este otoño, gracias al acuerdo que ha firmado con Tecmo

por << R. Dreamer >>

Actualmente la oferta dentro del género *Survival Horror* se limita a dos series: *Resident Evil* y *Silent Hill*. A pesar de que algunas compañías han intentado restarles protagonismo, ninguna ha sido capaz de hacerlo. Pero esta vez **Tecmo** nos propone una interesante alternativa con este título, ***Project Zero***. Después de haberlo degustado queda claro; reyes del género más oscuro continuarán siendo los mismos. Pero sin duda, nos encontramos ante un aventura que agradará a los seguidores de las obras de **Capcom** y **Konami**. Desarrollado por los creadores de la saga *Tecmo's Deception*, ***Project Zero*** nos adentra en la dramática historia que envuelve a la mansión *Himuro*, de la mano de una joven japonesita. Mientras ella busca a su hermano (protagonista del prólogo del juego) en las oscuras estancias del caserón, irá desvelando su terrible leyenda. Para defenderse de los maléficos espíritus que allí habitan sólo contará con una vieja cámara de fotos. Los extraños poderes de esta máquina le permitirán a **Miku** capturar las almas afligidas que encuentre en su camino. Algo que ocurrirá en ocasiones por sorpresa y será remarcado con impresionantes y numerosas secuencias a lo largo de la aventura. Sin duda, la ambientación se acerca bastante al estilo de *Silent Hill*. En **España** tendremos que esperar hasta otoño, fecha en la que **Wanadoo** lo pondrá a la venta.

▲ ON
Destaca la fascinante historia del juego y, sobre todo, la magnífica ambientación de las salas de la mansión, recreando escenarios lóbregos y agobiantes que tienen reservada más de una sorpresa para el jugador en su densa oscuridad.

▲ OFF
La animación de los personajes resulta algo simple si la comparamos con otros juegos semejantes pero que han cuidado mucho más este aspecto. También podrían haber añadido alguna acción más a la protagonista para aportar una mayor variedad a sus habilidades.



Los sustos que se lleva la pobre Miku nos mantendrán en vilo todo el juego

En el prólogo controlamos a Mafuyu. Nos servirá como tutorial disfrutando con impactantes secuencias en blanco y negro.



La casa de los espíritus

El ingenio y una cámara, nuestras únicas armas...

... para resolver *puzzles* y eliminar a los fantasmas que atacan a **Miku** en la mansión. Aunque pueda parecer ridículo atacar haciendo fotos, en algunos momentos los combates son intensos.

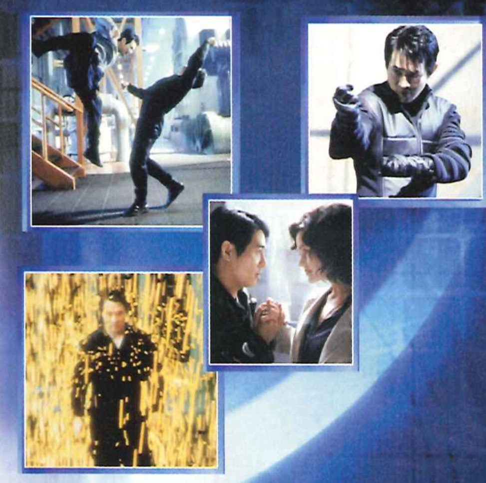


EL ÚNICO

VIAJA A UNIVERSOS PARALELOS CON JET LI.
¡EL NUEVO MAESTRO DE LAS ARTES MARCIALES!

JET LI
EL ÚNICO

¿Qué ocurriría si descubrieras que eres el hombre más peligroso del universo?



CON UN MATERIAL ADICIONAL ÚNICO:

- Trailer
- Trailers promocionales de "El sexto día", "Destino de caballero", "El hombre sin sombra" y "Nivel 13"
- Documentales: "Jet Li es El Único", "Montajes con los especialistas", "Creación de los dobles" y "Las diferentes caras de Jet Li"
- Comparación con el Animatic
- Comentarios del Director y del reparto
- DVD Rom
- Filmografías de James Wong (Director), Jet Li, Carla Gugino, Jason Statam y Delroy Lindo
- Menús animados





www.columbiatristarvideo.es

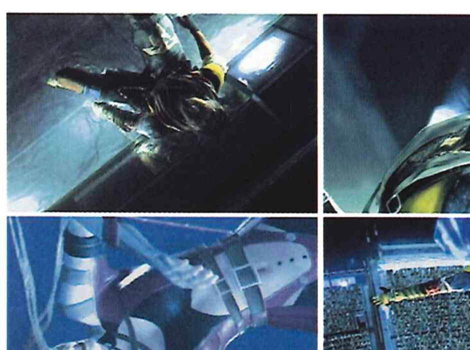
DVD VIDEO

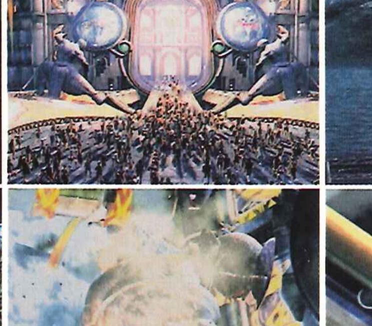


FINAL FANTASY X

La historia más grande jamás contada llega por fin al territorio europeo

- COMPAÑÍA: SQUARESOFT
- DESARROLLADOR: SQUARESOFT
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: RPG
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: 24 MAYO 2002

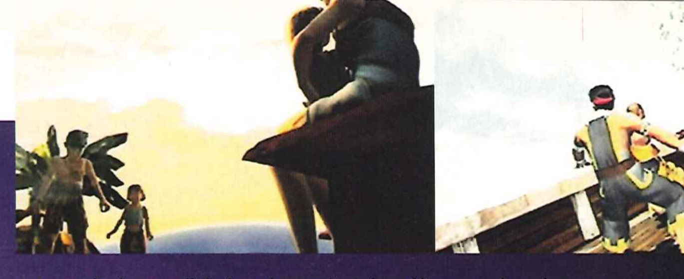






por << Dani3po >>





«Escuchad mi historia. Esta puede ser nuestra última oportunidad». Así da comienzo ***Final Fantasy X***. Es **Tidus**, el protagonista, el que pronuncia estas palabras en una secuencia de introducción que, sorprendentemente, está generada con el propio motor gráfico del juego, en lugar de los habituales CG's. Se trata de una escena triste, melancólica, acompañada de una composición musical bella y evocadora. Una espada, una vara y un extraño balón parecen abandonados en lo alto de una colina. Los protagonistas, sentados en círculo en medio de un paraje desértico, intentan sobreponerse a un cansancio más que físico. Algo importante, previsto y a la vez insoportable para ellos está a punto de suceder. **Tidus** se levanta y pone una mano sobre el hombro de **Yuna**. La cámara nos deja ver el bello rostro de la joven invocadora, tomado por un sentimiento de resignación que no advertiremos la primera vez que veamos la escena. El joven se aleja unos metros de ellos y su silueta se recorta sobre un horizonte hermoso y amenazante a la vez. Es la hora de la verdad. Pronuncia apesadumbrado las palabras antes mencionadas. La música se hace con la escena mientras aparecen las tres palabras que provocan un escalofrío en todo seguidor de esta saga: ***Final Fantasy X***. Acto seguido la cosa cambia radicalmente. Ante nosotros se presenta la imponente **Zanarkand**, la ciudad que no duerme. Radiante, bulliciosa y arrogante, será el primer escenario del juego. Tras unos pocos pasos, **Tidus** llega al gigantesco estadio de *Blitzbol*. Ahora sí, vuestras retinas serán testigos de la más grande secuencia de arte digital, en forma de animación por ordenador, que haya presenciado soporte alguno de entretenimiento. Y es tan sólo la primera de una serie de muchas. Los acontecimientos se precipitan y da comienzo a la aventura. Olvidad todo lo que hayáis visto hasta ahora, incluso en anteriores *Final Fantasy*, porque la revolución ha sido más profunda de lo que nadie podría imaginar. Las batallas, uno de los pilares del juego, son tan dinámicas y divertidas (gracias a elementos tomados de otras maravillas como *FF Tactics*) que te parecerá eterno el lapso de tiempo entre una y otra. Los *puzzles* ingeniosos, el sistema de evolución de los personajes impecable y lleno de posibilidades. Algunas escenas te harán reír, otras te harán asomar la lágrima. El recurso del doblaje (que aquí escucharemos en inglés) añade una dimensión y un carisma a los personajes hasta ahora desconocidos. Te enamorarás de algunos, pero a otros los odiarás. Ambos sentimientos meticulosamente planeados y que surgirán, sin embargo, desde lo más profundo de tu ser. En la historia que nos cuenta, totalmente original e independiente como siempre, hay lugar para todo. El amor más sincero, la entrega más desinteresada, el sacrificio más abnegado, la traición más despreciable y el mal más puro, aquel cuya procedencia se des- ➔

<Esta vez serán siete los personajes que se unirán a nuestro grupo. Cada uno con una personalidad definida>

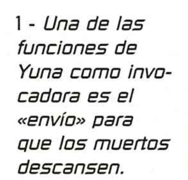
Sinh, una descomunal entidad que cambia de forma, será vuestro principal enemigo en Final Fantasy X. Considerado como un castigo por la arrogancia del hombre, muchas sorpresas te esperan sobre su verdadera identidad e intención. A lo largo del juego te enfrentarás en muchas ocasiones a él y a sus brotes malignos, hasta llegar al confrontamiento final made in Square.

Desarrollo

Un novedoso y flexible sistema para evolucionar

En lugar de niveles de experiencia, tras las batallas, los personajes adquirirán puntos para moverse por una gran parrilla llena de casillas circulares. La activación de cada una de ellas supondrá una mejora diferente.









1 - *Una de las funciones de Yuna como invocadora es el «envío» para que los muertos descansen.*

2 - *Lulu ataca a los enemigos con ayuda de un pequeño ser que lleva en brazos.*

3 - *En cada templo seremos puestos a prueba con un puzzle basado en las esferas.*

<El juego llegará a España con los textos en castellano, aunque las voces permanecerán en inglés>

conoce y que en el juego recibe el nombre de **Sinh**. Todo junto pero no revuelto, servido con una presentación que no le desmerece en absoluto. Atrás quedaron los escenarios prerrenderizados. Impresionantes parajes poligonales os acompañarán en casi todo momento. Sin embargo, a pesar de esta evolución, la rica imaginería clásica de la saga está presente, y de qué manera. Un mundo entero, tan variado como el nuestro y tan hermoso como vuestro más bello sueño. Porque de eso se trata, y eso lleva haciendo la compañía nipona desde hace años: plasmar los sueños de millones de usuarios en cada una de sus esperadas, anheladas y siempre sorprendentes creaciones. Si **Chrono Cross** (según mi criterio, porque para gustos los colores) marcó la cima de su creatividad gráfica y musical en **PSone**, tras haber puesto en el mercado joyas como *Final Fantasy VII* y *VIII* o *Final Fantasy Tactics*, me es imposible imaginar cómo serán capaces de superar este despliegue de medios que supone el décimo capítulo. Pero lo harán, no me cabe ninguna duda. ***Final Fantasy X*** es el fruto dedicado y deseado de un equipo de profesionales que, con el nombre de *FFX Project*, comenzaron a diseñar el juego en 1999. Esta vez **Hironobu Sakaguchi** tan sólo aparece como Productor Ejecutivo, cargo poco más que honorífico dado el alto grado de implicación que conllevaba su otro gran desafío, el filme de animación basado en esta saga. Como cabeza visible de este grupo se encuentra **Yoshinori Kitase**, quien tenía directamente a su cargo a tres directores, uno para cada parte del juego: Eventos, Batallas y Mapa. Como no podría ser de otra manera, **Nobuo Uematsu** presta su batuta, y contrastado saber hacer, al apartado musical y **Yoshitaka Amano** se encarga de las ilustraciones (aunque el apartado visual del juego corre a cargo de dos directores de arte y el diseño de los personajes es obra de **Tetsuya Nomura**). Con este impresionante plantel el resultado no podría ser otro que un juego descaradamente perfecto en todos sus apartados y que deja a años luz a cualquier rival que haya osado plantarle cara, o incluso suplantarle en su ausencia. Hace unos meses yo mismo hablaba de que otro juego sustentaba el cetro de mejor *RPG* para **PS2**. Pues bien, tras dedicar buena parte de las últimas semanas a la penúltima producción de **Squaresoft**, me doy cuenta de que en ese mismo cetro se hallaba grabado un nombre tan profundo que nada podría borrarlo: ***Final Fantasy X***. En poco más de un mes hará acto de presencia para reclamarlo. Y cualquier acto de resistencia será inútil. ▮



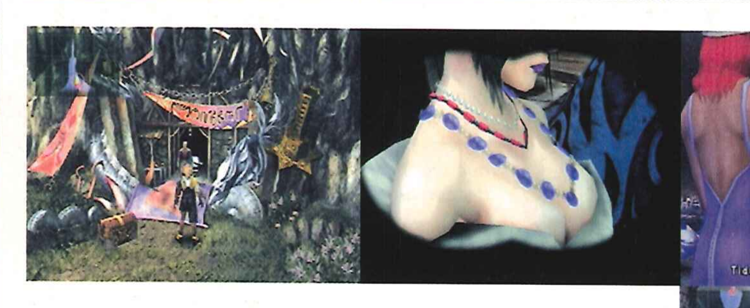
Este extraño animal será vuestro medio de transporte en cierto momento.

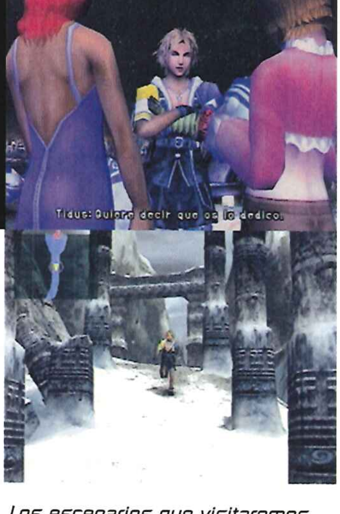
ON

Aparte de todo lo dicho anteriormente, que le convierte en el mejor RPG de la historia, la versión PAL incorpora novedades con respecto a la NTSC. Entre ellas destaca una nueva parrilla de desarrollo mucho más compleja y con más opciones de personalización. La traducción al castellano es perfecta.

OFF

La beta a la que hemos tenido acceso presenta una adpatación PAL bastante mejorable, con unos bordes negros importantes. Esperamos y confiamos en que Sony mejore este aspecto en la versión final. No hay ningún aspecto negativo digno de mención, a no ser que no te agrade esta saga.





Los escenarios que visitaremos serán en su mayoría bastante lineales. Además contamos con un mapa donde se nos indica la salida de cada pantalla para orientarnos perfectamente.



Batallas con muchas más posibilidades

Pulsa L1 y podrás cambiar en el acto a un miembro activo por otro que esté en la reserva. Además podrás atacar inmediatamente.

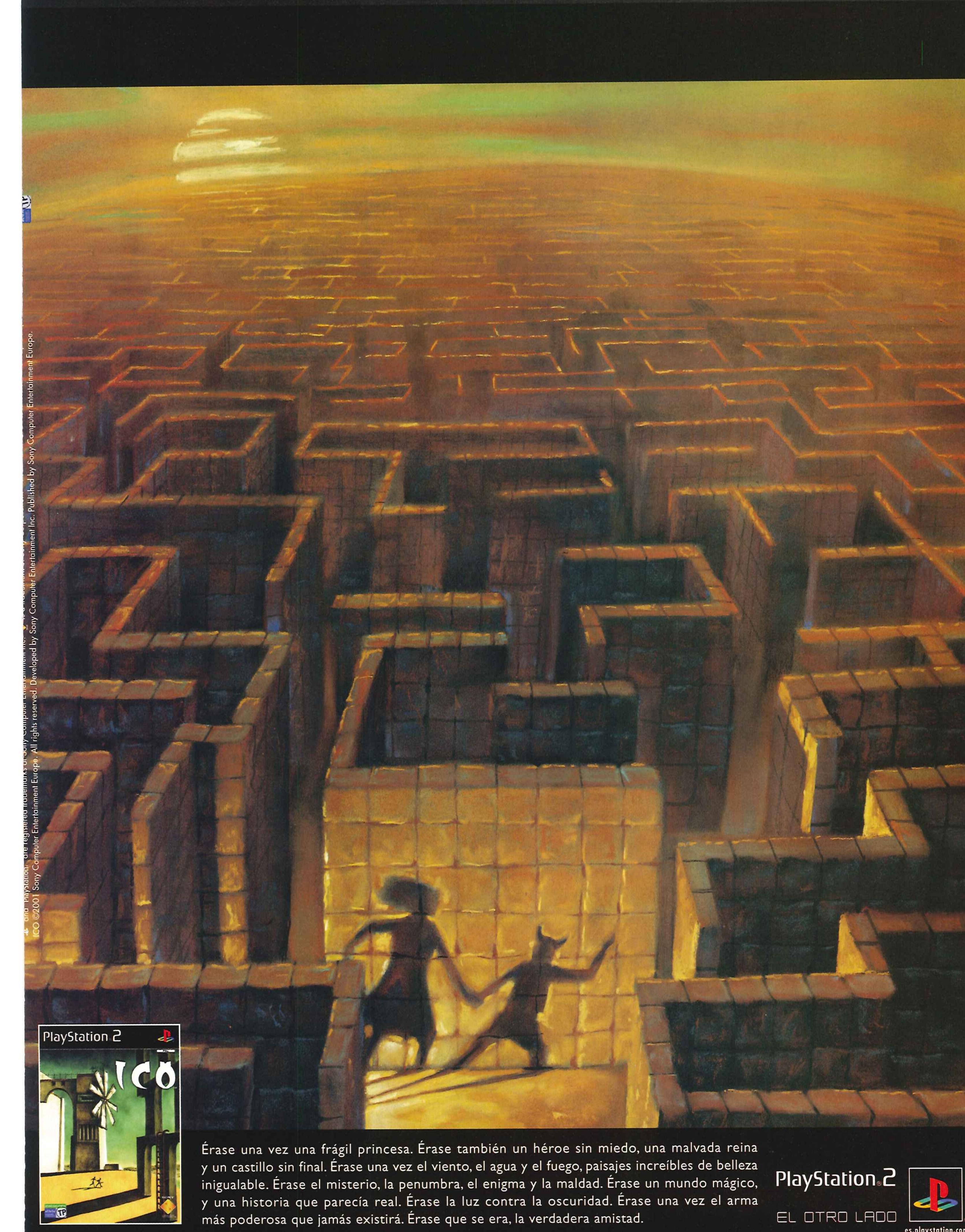


Invocaciones más activas

Los nuevos guardianes de la fuerza se llaman «Eones»

En cada uno de los templos que visites en tu viaje tendrás que superar una prueba tipo *puzzle*. Tras ella se te obsequiarán con un nuevo *Eon*. Llámalos en el combate (sólo **Yuna** puede hacerlo) y reemplazarán a tu equipo activo. Podrán atacar y defenderse como un personaje más y cada uno cuenta con su propio ataque final o «Turbo».




PlayStation 2
ICO
Érase una vez una frágil princesa. Érase también un héroe sin miedo, una malvada reina y un castillo sin final. Érase una vez el viento, el agua y el fuego, paisajes increíbles de belleza inigualable. Érase el misterio, la penumbra, el enigma y la maldad. Érase un mundo mágico, y una historia que parecía real. Érase la luz contra la oscuridad. Érase una vez el arma más poderosa que jamás existirá. Érase que se era, la verdadera amistad.
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com
ICO ©2001 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

- COMPAÑÍA: SQUARESOFT
- DESARROLLADOR: SQUARESOFT
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: RPG ON-LINE
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-JAPÓN
- JUGADORES: ILIMITADOS
- FECHA DE APARICIÓN: MAYO 2002 (JAPÓN)

FINAL FANTASY XI

Squaresoft se atreve a entrar en el mundo de los RPG online con el undécimo capítulo de La Saga





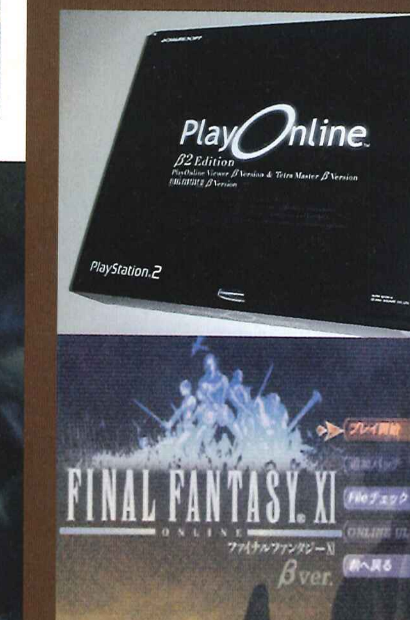
Los Tarutaru, pese a su infantil apariencia, pueden llegar a ser los magos más poderosos del juego.



El portal de Squaresoft

PlayOnline es la puerta hacia el mundo de Final Fantasy XI

Un teclado USB (opcional), el disco duro, una copia del juego y una conexión de banda ancha será todo lo necesario para jugar desde cualquier parte del mundo. El precio del juego incluye la tarifa para poder jugar en red.





por << Dani3po >>

El próximo 16 de mayo, salvo retrasos de última hora, tendrá lugar un hecho histórico. El primer *RPG online* masivo para consola se pondrá a la venta en **Japón**. Y como no podía ser de otra manera, son los pioneros de **Squaresoft** los que se han atrevido a llevar a cabo tan ambicioso proyecto. Para asegurarse la necesaria repercusión, han dado a este título el nombre que está reservado sólo a joyas del videojuego: *Final Fantasy*. La decimoprimera entrega de su saga estrella sólo podrá jugarse a través de **Internet** (aunque rumores recientes apuntan a que finalmente incluirá un modo monojugador). Un nuevo mundo, *Vana'Diel*, a completa disposición de todo aquel que se atreva a participar en este juego de rol en tercera persona, que poco tiene que ver con el resto de la saga. Las batallas, por ejemplo, son una mezcla de combate por turnos y tiempo real. Los enemigos pululan libremente por el escenario y somos nosotros quienes decidimos cuando encararlos. El universo persistente en el que transcurre el juego está dividido en tres reinos: La República de Bastok, donde habitan los *Hume* (básicamente humanos, una de las razas seleccionables); La Federación de Windurst, hogar de los *Tarutaru* (seres con aspecto infantil); y El Reino de San D'oria, donde viven los *Elvaan* (criaturas muy parecidas a los Elfos).

<Final Fantasy XI no tendrá casi nada en común con las anteriores entregas>

Además, hay otras dos razas para elegir, los *Mithra* (féminas de aspecto felino) y los *Galka* (que sólo aparecen en aspecto masculino). Los trabajos vuelven a *Final Fantasy* después de una larga ausencia y podremos elegir entre guerrero, monje, mago blanco, negro o rojo, criador de monstruos y un largo etcétera. Como en los juegos *online* de **PC**, la comunicación con el resto de jugadores conectados será fundamental y podremos formar pequeños grupos o grandes alianzas para atacar a los enemigos más feroces. Un *look* mucho más occidental preside todo el aspecto gráfico que, a pesar de no ser superior a lo visto en *FFX*, será el universo persistente más bello jamás visto. Olvidaos de *Ultima On-line* o *Everquest*. Ambos palidecen ante el despliegue de este juego. Sin duda, marcará un antes y un después en el mundo de las consolas. Un acontecimiento global al que nadie debería permanecer ajeno. ∎

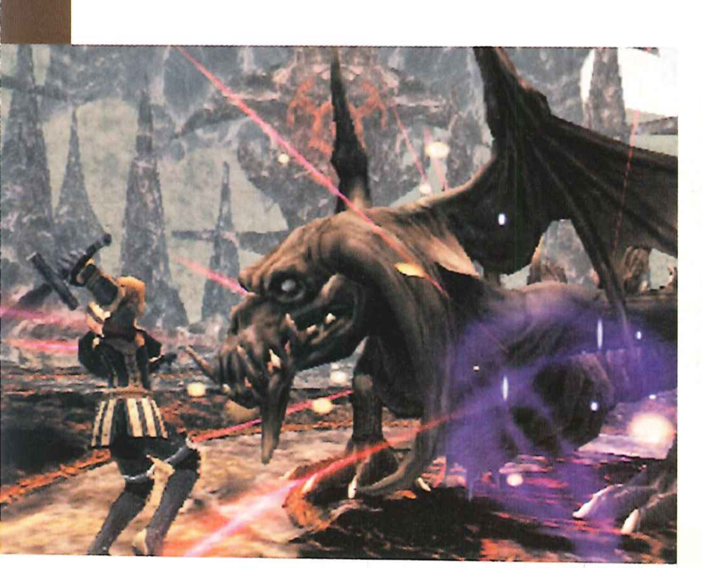

No habrá ningún tipo de separación ni de límite entre las diferentes zonas del planeta Vana'Diel. Será completamente accesible.

ON
Promete proporcionar experiencias hasta ahora desconocidas para los usuarios de consolas. Además, cuenta con la garantía de su nombre.

OFF
Aún no hay fecha estimada para su lanzamiento. Todo dependerá del momento en que despunte el juego on-line en Europa.

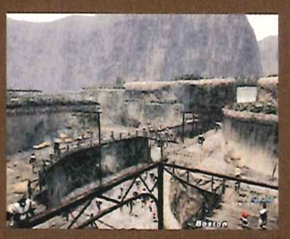


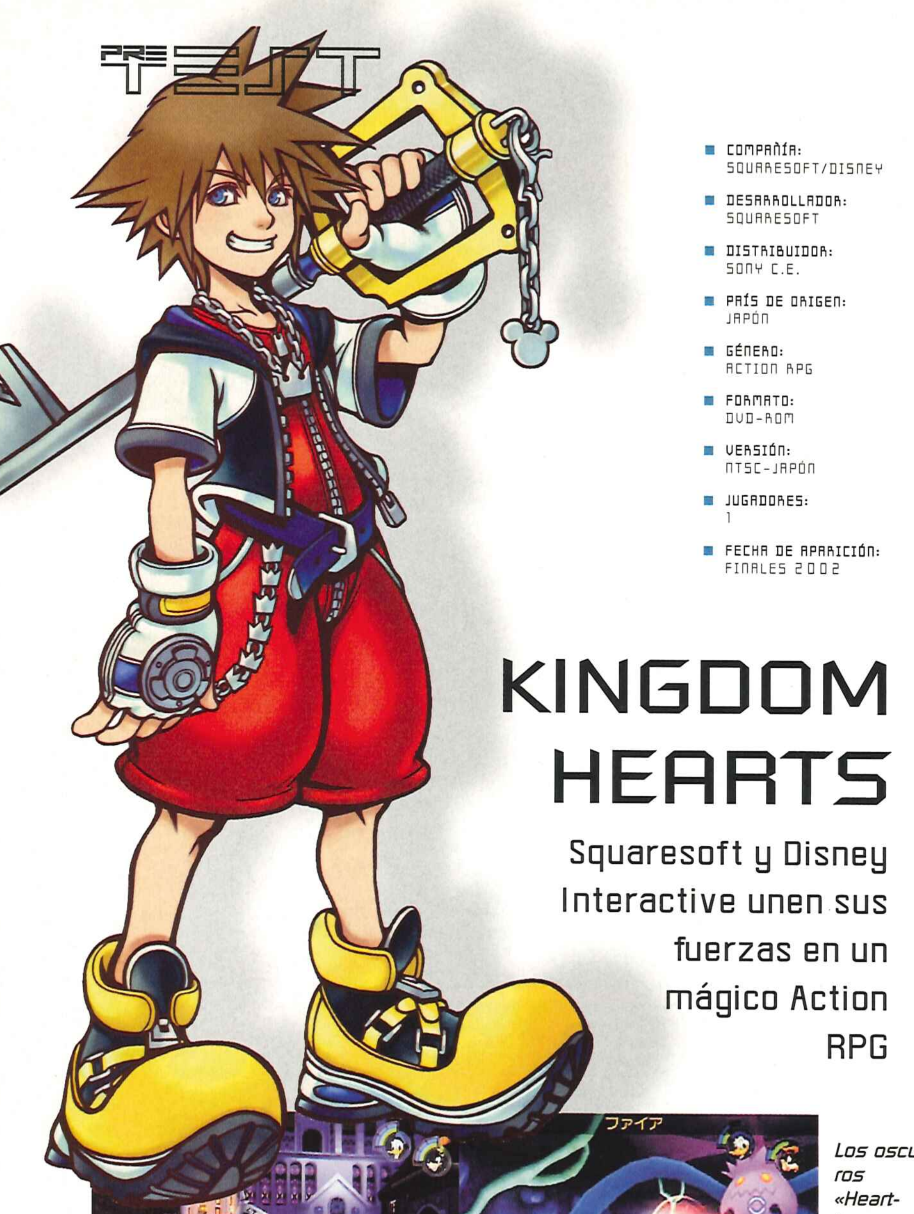
El Castillo de San D'oria será el lugar desde el que comiences (y al que volverás si eres eliminado) si optas por este reino. En su interior encontrarás tiendas, sitios donde descansar y donde cambiar de trabajo.






Chocobos
No podía faltar la especie autóctona de *Final Fantasy*. Consigue uno en el establo y podrás recorrer grandes distancias rápidamente.


Escenarios
Son los más grandes, y los que más libertad ofrecen, de toda la saga. El día y la noche también harán acto de presencia en ellos.



- **COMPAÑÍA:** SQUARESOFT/DISNEY
- **DESARROLLADOR:** SQUARESOFT
- **DISTRIBUIDOR:** SONY C.E.
- **PAÍS DE ORIGEN:** JAPÓN
- **GÉNERO:** ACTION RPG
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **VERSIÓN:** NTSC-JAPÓN
- **JUGADORES:** 1
- **FECHA DE APARICIÓN:** FINALES 2002

KINGDOM HEARTS

Squaresoft y Disney Interactive unen sus fuerzas en un mágico Action RPG

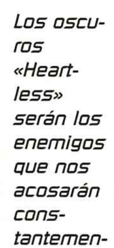
por << Dani 3PO >>



Desde simpre, los juegos basados en el mundo **Disney** no han hecho justicia al universo que trataban de recrear en la consola. Pero eso está a punto de cambiar. Sólo **Square** podría crear un juego en el que convivieran personajes como **Goofy**, **Donald**, **Tarzán**, **Bambi**, **Dumbo**, el genio de **Aladdin**, **La Sirenita**, **Mushu** (Mulán), **Pinocho**, **Chip** y **Chop**, **Bestia** y un sinfín de personajes de películas clásicas de **Disney**, con otros de su propia cosecha como **Tidus** y **Wakka** de *FFX* o **Squall** y **Selphie** de *FFVIII*. Eso por la parte de los buenos. Como villanos tendremos a **Maléfica** de *La Bella Durmiente*, la Reina de Corazones de *Alicia En El País de las Maravillas* o a **Hades**, el antagonista de *Hércules*. Un plantel impresionante para un *Action RPG* de la vieja escuela que mezcla la exploración de unos escenarios fácilmente reconocibles (como el castillo, símbolo de todo el mundo **Disney**, *El País De Nunca Jamás* o el interior de la ballena que visitó **Pinocho**) con unas batallas en las que prima la acción. Pese a contar con un número tan elevado de licencias, el protagonista de ***Kingdom Hearts*** es una creación original. Un chico llamado **Sora** ve cómo la idílica isla en la que vivía junto a sus amigos **Riku** y **Kairi** es atacada por una tormenta, la cual les traslada a un mundo que desconocen y donde tendrán lugar sus aventuras. Una impactante secuencia de introducción, acompañada de una composición *J-Pop* (nada que ver con el estilo orquestal clásico de **Square**) dará la bienvenida a este universo, mágico por partida doble.

ON
Hace tiempo que Square no realizaba un Action RPG, además es un género bastante olvidado en PS2. La cantidad de «cameos» de famosos es increíble.

OFF
Por su aspeto puede parecer un juego infantil y algo menos serio que el resto de producciones de la compañía nipona.



Los oscuros «Heartless» serán los enemigos que nos acosarán constantemente.



<El juego estará lleno de personajes conocidos, tanto de Disney como de Square>



El mismísimo Tarzán será uno de nuestros aliados durante el juego cuando visitemos la jungla donde vive.







Martes, Marzo 5, 2002

3G





¡INCREIBLE PERO CIERTO!

ENTRENADOR DA LA ALINEACIÓN DE ENTRE UNA PLANTILLA DE 17.000 JUGADORES

Con 17.000 jugadores de 722 clubes y 16 divisiones diferentes, los entrenadores coinciden que elegir el equipo de esta temporada es como conseguir la cuadratura del círculo.

"Lejos están aquellos días en los que elegir tu alineación significaba que te limitabas a dejar al portero manco y al delantero cojo en el banquillo", son palabras de un prestigioso técnico en declaraciones exclusivas. "No importa que la selección francesa esté casi al completo en el norte de Londres, con Manager de Liga 2002 todavía tienes otros 28 países donde elegir tus jugadores". Con unas posibilidades como éstas, esta temporada va a ser muy emocionante.





TYSON

¡COMBATE EN ESPAÑA MUY PRONTO!.

La oficina de prensa de Mike Tyson ha confirmado que el púgil más famoso de todos los tiempos se medirá en breve contra los mejores 15 pesos pesados del mundo en PlayStation 2 y Xbox.

¿Ser o no ser Tyson? Puedes apostar por Tyson o elegir ser uno de esos 15 campeones, en todo caso prepárate para un combate dramático, apasionante y brutal.

Sigue en página 81.

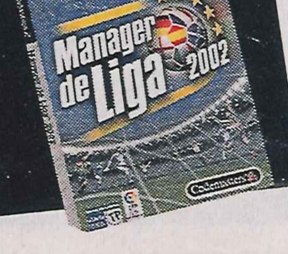
"EL PRESIDENTE ES MI MEJOR AMIGO"- DICE EL MÍSTER

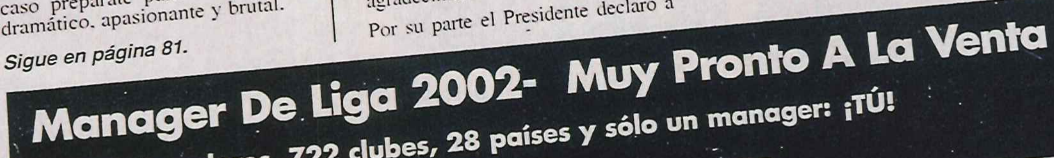
En un arranque de unidad sin precedentes, el nuevo técnico del único equipo que aún no ha visto puerta esta temporada salió en defensa del Presidente de su club. "Debería de haberlo imaginado de mi último club, primero me dan un voto de confianza para luego largarme una semana después. Me tenían ganas, pero así es el fútbol, y sólo 24 horas después este valiente me ha fichado y estoy muy contento. No tengo suficientes palabras de agradecimiento hacia mi nuevo club"

Por su parte el Presidente declaró a nuestro periódico que "a pesar de los resultados, el Consejo de Administración está convencido de la calidad y profesionalidad de este entrenador. La pasada temporada fue mala pero no le dieron los medios para fichar y retener a jugadores clave, y usted ya sabe a quienes me refiero, no hace falta que especifique más. Pero ahora se ha unido a nosotros y ya verá cómo consigue resultados".

Desde su incorporación al nuevo club, el Míster ha estado obsesionado en conseguir un revulsivo, trayendo sangre nueva y dando nuevo impulso y motivación a su equipo. Para ello ha estado muy ocupado ojeando posibles fichajes de entre un mercado de traspasos de más de 17.000 jugadores de 16 ligas europeas. Desde luego si buscaba emoción y desafío no se ha equivocado.

En palabras de su nuevo jefe " el Míster ya está demostrando lo que es capaz y va a convertir a nuestro club en un líder sólido. Que tiemblen los favoritos, nada está perdido."

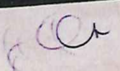






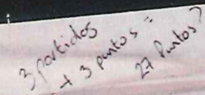
Codemasters GENIUS AT PLAY







www.codemasters.com



MEDAL OF HONOR FRONTLINE

La esperada entrega para PS2 del emblemático título de EA nos sorprenderá por su enorme rigor y sus guiños cinematográficos

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA GAMES
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: JUNIO 2002

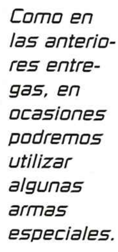
por << De Lúcar >>



Si tenemos en cuenta el mimo que han puesto en su programación y los enormes esfuerzos realizados por dotar al juego de identidad y rigor histórico, no hay duda que **Electronic Arts** considera a ***Medal Of Honor: Frontline*** como uno de sus títulos más importantes del año 2002. Para que os hagáis una ligera idea de hasta qué punto se han cuidado los detalles, en esta ocasión han contado con la supervisión directa del **Capitán Dale Dye**, militar norteamericano con una impresionante trayectoria que ha participado como asesor y actor de decenas de películas bélicas y de acción como *Salvad Al Soldado Ryan*, *Misión Imposible* o la nueva serie de **Steven Spielberg**. Gracias a su aportación, los programadores de ***Medal Of Honor: Frontline*** han conocido de primera mano desde los conocimientos tácticos enseñados por las academias militares, hasta las reacciones más insospechadas que puede tener un soldado en plena batalla. ***Medal Of Honor: Frontline*** es, en definitiva, unos cuantos cuadros de la historia de la Segunda Guerra Mundial, pero también la infrahistoria de muchos de sus protagonistas. Todo está inspirado en hechos reales. En sus seis grandes capítulos encontraremos misiones para todos los gustos: desde la acción en primera línea de fuego en las playas de **Normandía** o en las calles de alguna villa francesa, hasta otras en las que deberemos hacer labores de espionaje o de sabotaje. ***Medal Of Honor: Frontline*** nos demostrará que en la guerra los soldados hacen muchas más cosas que pegar tiros. A lo largo de sus veinte fases deberemos, por ejemplo, realizar acciones de cobertura y protección, misiones en equipo al estilo comando, incursiones en solitario tras las líneas enemigas, robar documentos o volar instalaciones militares. Cada una de las veinte armas que podremos manejar en el juego se corresponden con las reales de los alia-



<En esta ocasión Medal Of Honor sí contará con unos movimientos de pantalla muy fluidos y suaves>



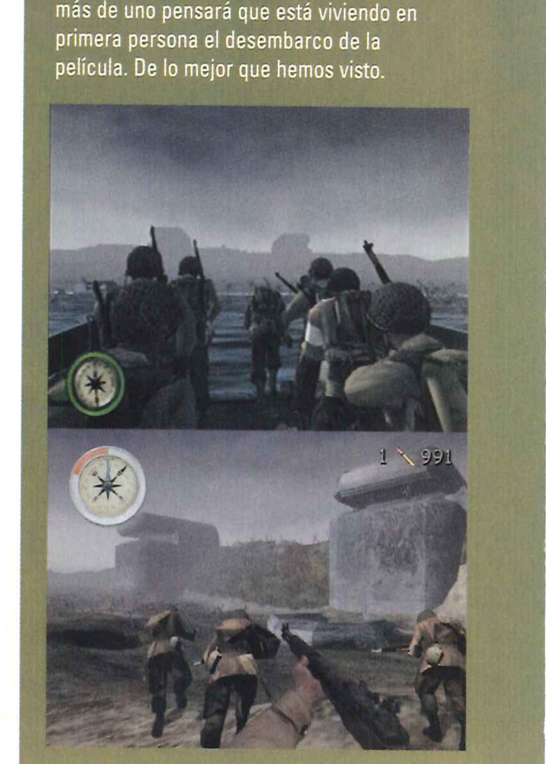
Como en las anteriores entregas, en ocasiones podremos utilizar algunas armas especiales.



Un juego de cine

El inicio de «Salvad Al Soldado Ryan» está casi clavado

Con pequeños cambios respecto al guión, más de uno pensará que está viviendo en primera persona el desembarco de la película. De lo mejor que hemos visto.



dos y los nazis desde sus características técnicas y manejo hasta en el sonido. No se ha descuidado nada y, por lo tanto, mucho menos lo más importante: el comportamiento e inteligencia de nuestros enemigos. Aunque en muchas ocasiones el cine nos ha ofrecido una imagen distorsionada y casi caricaturesca de los nazis, lo cierto es que nos enfrentamos a una de las máquinas de guerra más perfecta y eficaz de toda la historia. En ***Medal Of Honor: Frontline***, los alemanes dan la talla, por lo que para vencerlos tendremos que sufrir y luchar de la misma manera y con el mismo coraje con que lo hicieron las tropas aliadas. Duros, valientes, bien adiestrados, armados hasta los dientes y, ésta es la peor parte, con una puntería fuera de lo común; los cachorros teutones nos borrarán del mapa si no andamos con cuidado. La dificultad es, como mínimo, alta y será verdaderamente extraordinario completar una misión de un tirón. Tal y como se han planteado las fases, sólo la experiencia traumática (en otras palabras, que nos den «pa'l pelo» mientras averiguamos cómo avanzar) nos enseñará en qué partes hay que correr y en cuales hay que ir con pies de plomo. Para los que estén pensando que no es para tanto, aquí no ocurre como en otros juegos que un tiro de pistola es lo mismo que el impacto de una ametralladora pesada o que, mientras te dispara uno los demás, esperan turno. En dos segundos puede terminar todo. En ***Medal Of Honor: Frontline***, cosa que no siempre ocurría en sus antecesores de **PSone**, los personajes y sus acciones están a la altura de su impresionante e hiperrealista puesta en escena. Enemigos bien animados en los que podremos distinguir hasta los rasgos faciales, escenarios cuidados hasta el último detalle del paisaje o de las calles y algunos efectos visuales (como que todo vibre al estallar una bomba cerca), harán que sintamos la acción casi en nuestras propias carnes. Sólo por el desembarco en la playa de **Omaha**, por la sensación de confusión, descontrol y agobio que

<La dificultad será importante y habrá una gran variedad en los objetivos de las misiones>

logran transmitirnos, merecería la pena ***MOHF***. No desmerece en nada a lo que en su día nos provocó el comienzo de *Salvad Al Soldado Ryan*. Por cierto, también es de película la increíble banda sonora del juego, una auténtica obra de arte de **Michael Giacchino** que añade aún más tensión y realismo a la acción. Agradecemos el detalle de la gente de **EA** de incluir la banda sonora original en el CD informativo que nos dieron en la presentación. Ojalá que hagan algo parecido cuando el juego salga a la venta en nuestro país. Sería la guinda al esfuerzo que van a hacer al doblar las voces (al más puro estilo cinematográfico) y los textos al castellano. Hasta dentro de un mes y medio no sabremos cómo quedará el doblaje pero, por la versión inglesa que hemos tenido en nuestras manos, podemos anticiparos que los resultados serán espectaculares. ***Medal Of Honor: Frontline*** saldrá a la venta en **España** en el mes de junio y si logran depurar algunas cosillas en este tramo final de su programación, como el tema de la dificultad, estamos seguros de estar ante uno de los títulos más importantes de este género para **PS2** en el 2002.





▲ ON

Solucionadas las carencias técnicas de las entregas de PSone, Medal of Honor se presenta, por su interesante temática inspirada en la Segunda Guerra Mundial y su brillante puesta en escena, como uno de los juegos más atractivos del género en PlayStation 2. Han sabido mezclar el rigor histórico y la diversión.

▲ OFF

Al principio, os chocará un poco su nivel de dificultad, elevado incluso en el nivel más sencillo, y algunas particularidades del control del personaje. Los rivales no suelen fallar en sus disparos y echaréis en falta el tradicional sistema de esquivar a izquierda y derecha. Con unas partidas, la cosa mejorará de forma significativa.

- COMPAÑÍA: S.C.I.
- DESARROLLADOR: S.C.I.
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: ESTRATEGIA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: MAYO 2002

por << R. Dreamer >>

CONFLICT DESERT STORM

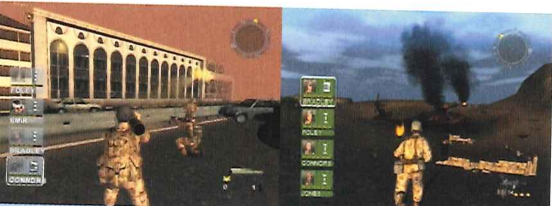
SCI recrea la Guerra del Golfo en un excepcional título que combina magistralmente acción y estrategia

Verse envuelto en uno de los últimos conflictos bélicos del siglo XX sin correr ningún peligro «real» es lo que nos propone **SCI** en su último título para **PS2**. El jugador deberá elegir entre las *SAS* británica y las *US Delta Force*, las fuerzas de operación especial más temidas del planeta. Cada escuadrón consta de un líder, un experto en explosivos y demoliciones, un especialista en tácticas de infiltración y un mortífero francotirador. Durante las 15 misiones que engloba ***Conflict Desert Storm*** será necesario llevar a cabo una variada lista de objetivos y siempre teniendo en cuenta las habilidades específicas de los miembros integrantes de cada comando. Desde las inhóspitas arenas del desierto hasta **Bagdad**, el escuadrón tendrá que defender una posición determinada del avance iraquí, infiltrarse para rescatar civiles o utilizar armamento pesado para una destrucción masiva. La diversidad también conlleva a que unas misiones se desarrollen de día y otras de noche. Para colmo, el juego incluye una opción para dos jugadores, donde la acción transcurre a pantalla partida y los dos integrantes deberán unir sus fuerzas para cumplir los objetivos. **Sales Curve Interactive** ha creado tres niveles de entrenamiento en los que se enseña todo lo necesario para desenvolverse ante las situaciones más difíciles. Además, el motor gráfico despliega con gran vistosidad numerosos efectos de luz y todos los escenarios del juego. Sin duda, una de las mejores ofertas para los amantes de este género y que encima ha sido traducida totalmente al castellano.

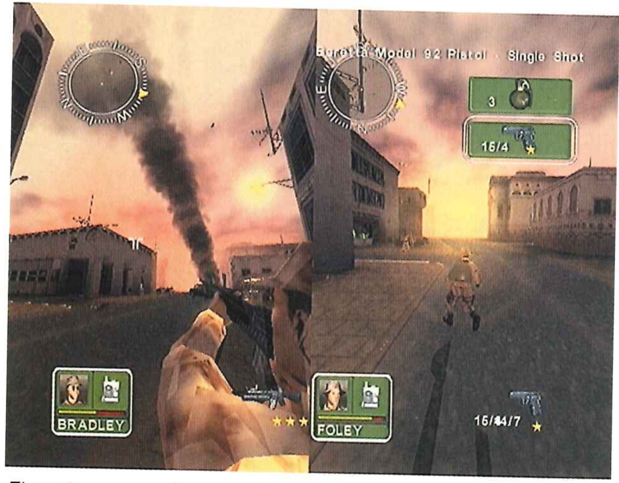
▲ ON
Divertida mecánica que se adapta al conflicto de la Guerra del Golfo. Algo que se ve refrendado por la variedad de cada una de las misiones.

▲ OFF
El control de los personajes resulta algo incómodo al principio. Aunque una vez asimilado, el jugador no tendrá problemas para desenvolverse.

Un completo arsenal adaptado a las necesidades de cada miembro del escuadrón nos facilitará llevar a cabo la misión.







El modo cooperativo para dos jugadores es una de las mejores apuestas que ha realizado SCI en Conflict Desert Storm.

En combate

Cuatro hombres listos para entrar en guerra

Los dos escuadrones que aparecen en el juego tienen que realizar las misiones más variopintas para ayudar a las tropas en su avance hacia la capital de **Irak**.



LOS EQUIPOS
Elige entre las *SAS* británicas o la *US Delta Force*, los escuadrones de operaciones especiales más famosos del mundo.



LA ZONA DE COMBATE
Todo el territorio donde tuvo lugar la Guerra del Golfo, desierto, ciudades, etc., aparece representado en el juego.



EL ENTRENAMIENTO
Conflict Desert Storm cuenta con tres niveles para practicar con el armamento que se va a utilizar durante las misiones.



- **Compañía:** THQ
- **Desarrollador:** Metro
- **Distribuidor:** Proein
- **País de origen:** Estados Unidos
- **Género:** Musical
- **Formato:** DVD-ROM
- **Versión:** PAL
- **Jugadores:** 1-2
- **Fecha de aparición:** Mayo 2002

BRITNEY'S DANCE BEAT

La reina del pop te invita a su Gira Musical con vídeos y coreografías en exclusiva. Un juego que todo fan de la diva debe tener

por << Anna >>

Indispensable para los *fans* de **Britney Spears** y fascinante para los amantes de los juegos de baile. ***Britney's Dance Beat*** posee una jugabilidad muy semejante, aunque algo más sencilla, que títulos como *Bust A Groove*, pues el objetivo es pulsar correctamente los botones que aparecen en pantalla mientras seguimos el ritmo impuesto por las 5 canciones más sonadas y exitosas de sus tres álbumes aparecidos hasta la fecha: *Baby One More Time*, *Oops! I Did It Again*, *Stronger*, *Overprotected* y *I'm A Slave 4 U*. Podrás ensayar todas las coreografías de la reina del pop en el Estudio de Ensayo bajo la asistencia de uno de sus diez bailarines, o bien acceder a la Audición donde competirás contra un amigo o contra la propia CPU. Esta última modalidad es, sin duda, la más emocionante, ya que la experiencia del bailarín que hayas escogido es determinante para triunfar. Por tanto, cuanta más sabiduría sobre la danza posea el bailarín elegido, más difícil será el baile y más combos enviarás a tu rival. De este modo, no sólo acompañarás a **Britney Spears** en su imparable éxito profesional, sino que formarás parte de su gran equipo de artistas. Así pues, ***Birtney's Dance Beat*** es más que un videojuego de baile, pues según vayas aprendiendo las coreografías y superando las pruebas de ambos modos de juego, **Britney** te premiará con vídeos sobre sus actuaciones en concierto y entre bastidores, en los cuales podremos controlar la cámara a nuestro antojo (con una capacidad de giro de 360 grados).

▲ ON
Incluye las mejores canciones de sus tres álbumes, un total de 10 vídeos de sus conciertos y entre bastidores, y la posibilidad de controlar la cámara.

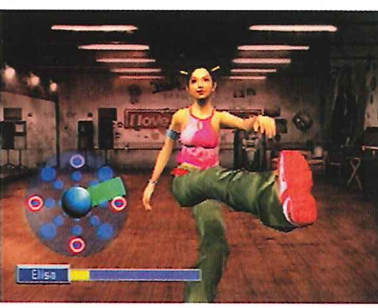
▲ OFF
Un juego de baile bastante cuidado, pero se hecha en falta la posibilidad de sonido 5.1 y que Britney Spears sea personaje seleccionable.



Según vayas superando las pruebas de baile activarás 5 vídeos en concierto y otros 5 de entre bastidores.



Britney sólo aparece en los momentos Bonus y en la pantalla del escenario, donde verás escenas de sus conciertos.



<Contiene los 5 singles de más éxito de sus tres álbumes>

De cantante a heroína virtual

En la rueda de prensa celebrada en **Madrid** el pasado 21 de marzo en el hotel *Palace*, **Britney** nos habló de su incursión en el mundo del cine como protagonista de *Crossroads: Hasta El Final* y de su experiencia como estrella virtual. Asimismo, nos afirmó que su hermana **Jamie Lynn** está disfrutando mucho con su juego oficial.



- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- DESARROLLADOR: TREYARCH
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: 7 JUNIO 2002

SPIDERMAN THE MOVIE

El trepamuros de Marvel protagoniza su primer juego para PS2, basado en la película de Sam Raimi

por << Nemesis >>

Sin lugar a dudas, este va a ser el verano de *Spiderman*. El superhéroe estrella de la editorial **Marvel** protagoniza su primera superproducción de **Hollywood** y su primer videojuego para **PlayStation 2** (amén de otros sistemas), desarrollado por **Treyarch** a partir del legendario *Spiderman* de **PSX/PSone** creado por **Neversoft**, padres de la saga *Tony Hawk's Skateboarding*. Tras unos cuantos meses en los que sólo se han hecho públicas unas cuantas imágenes estáticas del juego, al fin se nos ha ofrecido la oportunidad de ver y jugar con una *beta* de ***Spiderman The Movie***, en la que se aprecia ya el gran trabajo desplegado por **Treyarch** para llevar al potente *hardware* de **PlayStation 2** la mecánica de *Spiderman* para **PSone**, acompañándola además de un ingente número de mejoras, y no sólo gráficas. Como su propio nombre indica, ***Spiderman The Movie***, es la adaptación a videojuego del filme que llegará a nuestras pantallas el próximo 21 de junio. **Sam Raimi**, responsable del clásico *Posesión Infernal* y sus dos secuelas, dirige esta película protagonizada por **Tobey Maguire**, **Willem Dafoe** y **Kirsten Dunst**. No es la primera vez que **Raimi** se atreve con los filmes de superhéroes (hace ya unos años se sacó de la manga su propio héroe de acción, *Darkman*, con un notable éxito de taquilla), pero llevar a la pantalla al símbolo de **Marvel** (sólo *Superman* de **DC** le iguala en carisma y popularidad) no era tarea fácil, pero ha salido más que airoso del encargo gracias, entre otras cosas, a la utilización del ordenador para crear un *Spiderman* tan ágil como el de los cómics originales. **Treyarch** ha tomado los principales elementos de la película de **Raimi**, pero le ha añadido además unos cuantos ingredientes de su propia cosecha para hacerlo más atractivo a los ojos del usuario. *El Duende Verde* es el único súper villano en aparecer en el filme, pero el juego incorpora dos criminales más, *El Buitre* y *Shocker*,





En algunas ocasiones no sólo tendrás que velar por tu propia seguridad, sino de la de otros personajes, como los policías.



<Spiderman The Movie ofrecerá 22 fases de puro desarrollo arcade>

La herencia de Neversoft

Los responsables del *Tony Hawk's* crearon el mejor juego de *Spiderman* de la historia

A partir del mismo motor gráfico utilizado en la primera entrega de la famosa saga de simuladores de *skate*, **Neversoft** produjo una verdadera obra maestra para **PSone**. No es de extrañar que **Treyarch** (en su día encargados de la conversión a **Dreamcast**) hayan decidido trasladar a **PS2** las principales señas de identidad y la mecánica de aquel fantástico juego.



también extraídos del nutrido catálogo de enemigos de *Spiderman*. Pero aquellos que esperaban ver en acción a *Kraven El Cazador* se van a quedar con las ganas, ya que sólo aparecerá en exclusiva en la versión para **Xbox**. Entre las 22 fases que componen ***Spiderman The Movie*** hay fases claramente inspiradas en eventos de la película (como la primera actuación de **Peter Parker** con su tosco traje de *Spiderman* o el duelo contra *El Duende Verde*) y otras totalmente inventadas en las que te partirás la cara con los sicarios de *Shocker* o harás caída libre por los cielos de **Nueva York** a la caza de *El Buitre* en una de las peleas más espectaculares que se han visto hasta el momento en la máquina de **Sony**, con todo el *skyline* de La Gran Manzana reproducido con una calidad casi fotográfica. Todo el motor gráfico del juego es de nueva generación pero la mecánica está claramente heredada de los *Spiderman* de **PSone**: treparás por muros y techos, surcarás el cielo de Manhattan utilizando las telas de araña como lianas y combatirás cuerpo a cuerpo con cinco o más enemigos al unísono. El éxito cosechado en su momento por *Spiderman* de **Neversoft** es todo un aval para ***Spiderman The Movie***, respaldado además en toda la campaña de promoción y la gran repercusión que tendrá la película en los meses de verano. El 7 de junio, semanas antes al estreno en la gran pantalla, llegará a las tiendas.

<El juego mantiene la mecánica del aclamado Spiderman de PSone>

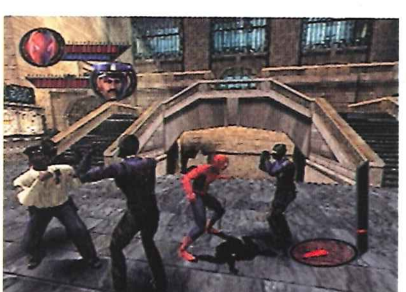
ON

Si una fórmula tiene éxito... ¿por qué cambiarla? Treyarch ha incorporado las suficientes novedades a Spiderman The Movie para hacerlo interesante, pero sin deshechar la excelente mecánica heredada del juego de PSone. Los gráficos, con su realista reproducción de los rascacielos de N.Y., son magníficos.

OFF

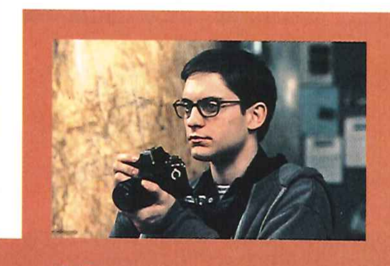
Lo que tenemos en las manos es una beta poco avanzada, lo que hace que le perdonemos los pequeños problemas sufridos con la cámara del juego. Por lo demás, y salvo el alto nivel de dificultad que posee, Spiderman The Movie no presenta ni una sola flaqueza.







El duelo contra El Buitre es uno de los momentos cumbre de esta versión beta de Spiderman The Movie.



Tobey Maguire es Spiderman

La película se estrena aquí el 21 de junio

Spiderman The Movie promete convertirse en la sensación del verano, en dura competencia con *Star Wars Episodio II: El Ataque De Los Clones.*





- COMPAÑÍA: KOEI
- DESARROLLADOR: KOEI
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: MUSICAL
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: ABRIL 2002

por << Doc >>



La fiebre musical vuelve a **PlayStation 2** con títulos como *Parappa The Rapper 2, Space Channel 5, Mad Maestro* y este original ***Gitaroo Man***. Tras las incontables entregas basadas en *Romance Of Three Kingdoms* (*Kessen, Dynasty Warriors*, etc.), **Koei** se aleja de sus géneros más recurridos y crea uno de los títulos musicales más originales (o más bien extraños) que hemos jugado nunca. Tomando como base musical la guitarra eléctrica, el peculiar control de ***Gitaroo Man*** nos obligará a seguir una siempre cambiante línea con el *pad* analógico, a la vez que pulsamos cualquiera de los cuatro botones principales del pad cuando se nos indique y siempre siguiendo el ritmo. El original desarrollo del título de **Koei** recuerda al famoso «duelo de guitarras» de *Cruce De Caminos* (aquel filme protagonizado por **Ralph Macchio**), ya que no nos limitaremos a seguir el ritmo con nuestra guitarra, como en la mayoría de títulos de sus características, sino que tendremos que atacar a nuestro oponente a base de *riffs* y, en el compás siguiente, defendernos de los ataques del «músico» enemigo pulsando rítmicamente los cuatro botones del *pad*. Tanto su argumento como su peculiar estilo gráfico resultan de lo más hilarante. El mes que viene os descubriremos si **Koei** ha sabido plantarle cara a *Parappa The Rapper* o, si de lo contrario, se ha equivocado de género.

GITAROO MAN

Koei deja de lado la estrategia y se atreve con un desenfadado título musical para PlayStation 2

▲ ON
Su control, mayoritariamente a través del pad analógico, es de lo más original (a la par que enrevesado). Su argumento es tan hilarante como fantástico. El concepto de «duelo», con defensa y ataque en cada escenario, no había sido explotado mejor en un título de género musical.

▲ OFF
Es extremadamente complicado hacerse totalmente con el control de Gitaroo Man. A priori, ni su banda sonora ni sus personajes protagonistas poseen un gran carisma. Koei podía haber cuidado algo más la calidad de los vídeos del juego, que es mucho más baja que la de títulos como Kessen o Dynasty Warriors 2/3.

U-1, que así se llama el protagonista, es un completo perdedor sin su guitarra, gracias a la cual se convierte en Gitaroo Man.



El icono del perro, abajo a la derecha, indicará la acción a realizar en cada momento: ataque o defensa.

<Gitaroo Man mezcla el estilo musical de Guitar Freaks con el humor de Parappa The Rapper>

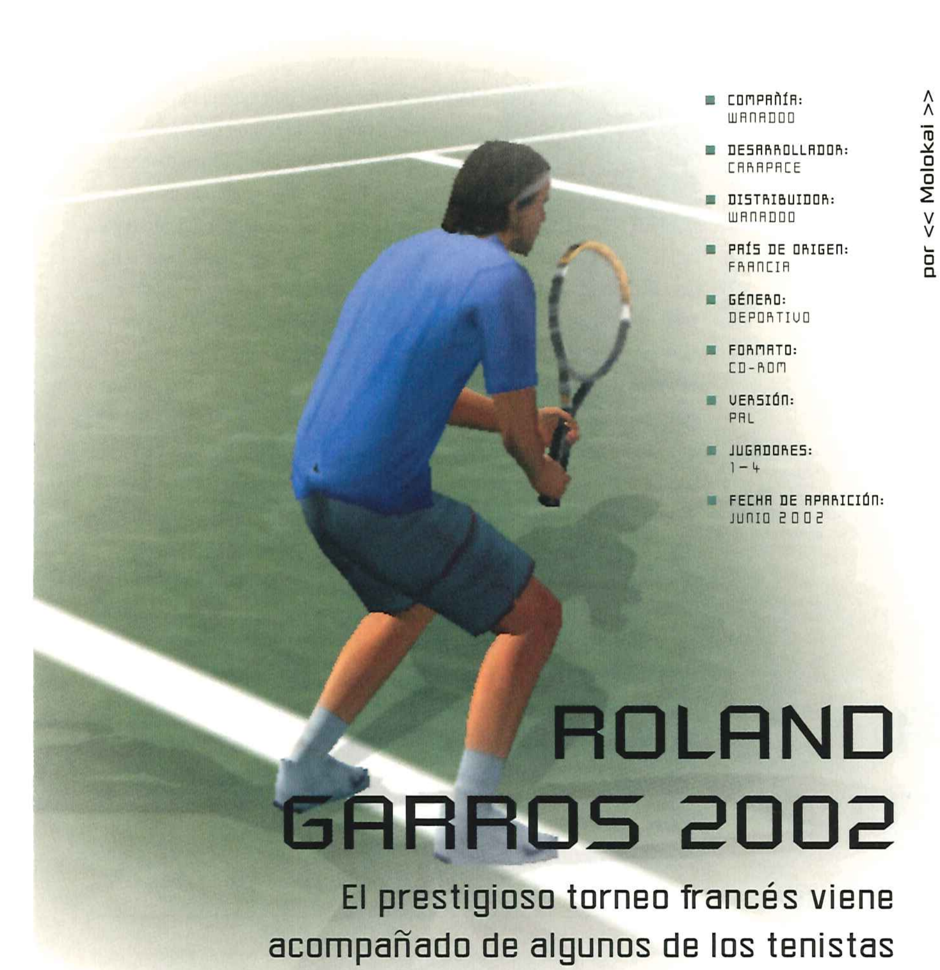




«Duelo de banjos»

Riffs para dar y tomar en el modo 2 jugadores

El modo *Versus* permitirá a dos jugadores enfrentarse en un duelo (con cualquier personaje del juego), del que solo el jugador con más ritmo saldrá con vida.



- COMPAÑÍA: WANADOO
- DESARROLLADOR: CARAPACE
- DISTRIBUIDOR: WANADOO
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: JUNIO 2002

ROLAND GARROS 2002

El prestigioso torneo francés viene acompañado de algunos de los tenistas dominadores del ranking actual

por << Molokai >>



Después de varios meses de sorprendente ausencia parece que por fin los programas de tenis salen a la luz. Tras el escasamente estimulante *WTA Tour Tennis* de **Konami** nos llega ahora este ***Roland Garros 2002*** y más adelante podremos compararlo con los próximos trabajos de **Namco** y de **Cryo**. Podría considerarse heredero directo del programa para **PSone** al que daba nombre el legendario torneo galo, pero esta vez **Carapace** se acerca más a títulos como *Virtua Tennis*, aunque con un nivel de exigencia algo superior que a la larga se agradece. Por encima de otras consideraciones destaca una gran jugabilidad, pues permite ejecutar cualquier golpe con gran precisión siempre que la posición del tenista y el momento para realizarlos sean los adecuados. Cada tipo de golpe se corresponde con un botón diferente (plano, cortado, *liftado* o globo) y también se puede dar efecto lateral a la bola (L2 y R2). Los modos de juego incluyen desde el sencillo *Arcade* hasta el más completo modo Carrera, incluyendo algunos extras como pistas ocultas o nuevas equipaciones. Creando a nuestro propio jugador, podremos incluso comparar los logros alcanzados en la página web oficial del juego. La *beta* que disponemos aún no permite analizar aspectos gráficos de importancia como las repeticiones o la animación facial, pero a poco que mejore será más que suficiente para considerar a ***Roland Garros 2002*** como imprescindible para todos los aficionados al deporte de la raqueta.

▲ ON
Será difícil superar la jugabilidad arrolladora de Roland Garros 2002. Cada superficie nos exigirá un estilo de juego determinado.

▲ OFF
A pesar de que todavía hay que ver el resultado final, no parece que el apartado gráfico vaya a deslumbrar. Falta algún tenista con más gancho.

Los partidos de dobles requieren un saque potente y un perfecto dominio de la volea y el smash.

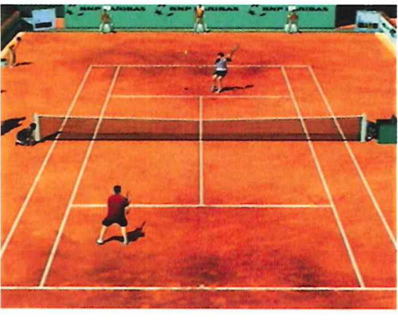


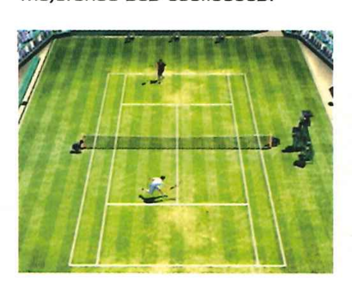




Si creamos un jugador iremos mejorando sus cualidades.

<Perfecta combinación de arcade y simulación>







Hallaremos pistas de entrenamiento para perfeccionar los diferentes tipos de golpes.

El alemán Nicolas Kiefer es quizá uno de los mejores tenistas reproducidos físicamente.

Licencias Oficiales

Tenistas de primer nivel en las mejores pistas centrales

Dispondremos de diez de los mejores tenistas, tanto mujeres como hombres. Destacan el excéntrico **Kuerten** y el español **Tommy Robredo**. De las doce pistas sólo son oficiales la de *Roland Garros* y la del *Open USA*.



- COMPAÑÍA: S.C.I.
- DESARROLLADORA: S.C.I.
- DISTRIBUIDORA: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: MAYO 2002

por << ThE sCoPe >>



RALLY CHAMPIONSHIP

Los juegos de conducción siguen de moda en PS2, y parece que en este 2002 los simuladores de rally se llevan la palma



Hace ya algunos años que este juego vio la luz en **PlayStation**. No fue un gran éxito, pero sí que demostró lo que **SCI** puede hacer en el género. En aquella ocasión, lo más destacado eran sus gráficos y la interesante jugabilidad que proporcionaba. Ahora, a pesar del paso del tiempo, parece que **SCI** pretende trasladar todo lo bueno de ese juego a **PS2**, aunque bien es cierto que gráficamente no es lo que fue en su día el original y que la jugabilidad será la principal baza del juego. Sigue siendo un título interesante, pero después de lo visto en los últimos juegos del género, parece que no llega a la calidad de los líderes de la categoría. Lo que sí que es seguro que recibirán con alborozo los aficionados es su esquema de juego. Da la sensación de que ha querido recuperar detalles de los mejores títulos existentes, como por ejemplo *GT3*, del que toma la mecánica de ir ganando carreras y acumulando dinero para comprar mejores coches. También merece la pena destacar los entornos de los circuitos, que aunque están un poco vacíos, sí que incluyen algunas edificaciones interesantes, como grandes palacetes o hasta un cuartel militar donde, extrañamente, habrá que pasar justo por enmedio. En resumen, y aunque aún es pronto para valorarlo debido al primitivo estado de la *beta* facilitada, ***Rally Championship*** promete garantizar muchas horas de diversión.

▲ ON

Lo mejor sin duda es la variedad en cuanto a modalidades de juego, con múltiples posibilidades, desde competir en un campeonato hasta luchar contra el Pace Car. También es interesante la mecánica tipo GT3 de ir ganando dinero para comprar nuevos y más competitivos vehículos.

▲ OFF

Gráficamente no parece que vaya a aportar demasiadas novedades. Y lo peor de todo son los coches, que son muy cuadrados y deformes. Aunque estamos ante una beta bastante inacabada, así que no hay que alarmarse. Debería mejorar.





<La jugabilidad será la mejor cualidad de Rally Championship>

No es un simulador de rallys puro y duro. Es mucho más arcade que otra cosa, especialmente en lo referente a sus modos de juego.





A pesar de que aún dista mucho de estar acabado el juego, parece que ofrecerá buenos detalles al aficionado a los rallys.

Excepcional presentación

Menús muy atractivos.

La navegación por el juego, además de sencilla, es agradable por el diseño de los menús, que además de intuitivos son extraordinariamente vistosos, como podéis comprobar en las pantallas.



- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADOR: NAMCO
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: JUNIO 2002

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT

Namco se acerca a la simulación, aunque sigue manteniendo la jugabilidad de su legendaria serie Smash Court

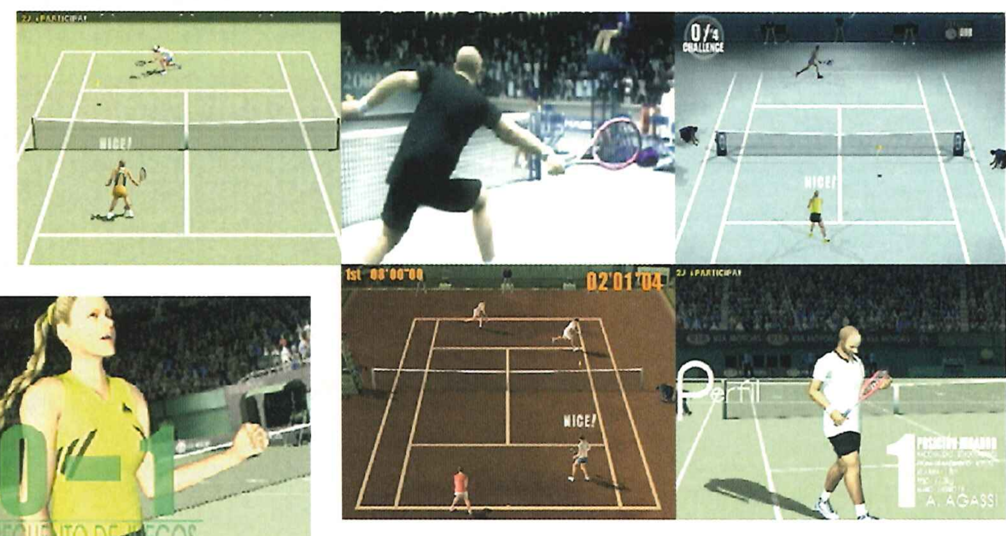
por << Chip & Ce >>



El tenis es uno de los géneros deportivos más desatendido dentro de **PS2**, pues hasta ahora tan sólo contaban con *Pro Tennis WTA Tour*. Ante esta escasez, **Namco** ha decidido dar continuidad a su serie *Smash Court*. El debut se produjo en **SNES** (*Smash Tennis*), con un juego en el que primaba el concepto *arcade* y en el que jugaban un papel fundamental los escenarios interactivos y los personajes paticortos y cabezones. Las dos secuelas aparecidas en **PSone** (*Smash Court* y *Anna Kournikova's Smash Court*) mantuvieron las mismas características, destacando la presencia de la rubia jugadora rusa en la última de las versiones mencionadas. En el salto a **PS2** se produce un cambio radical en los dos elementos que habían sido señas de identidad de la saga. Así, los escenarios son las pistas de los cuatro torneos del *Grand Slam* y los jugadores ya no presentan la desproporción habitual. Es más, **Namco** incluye a algunas de las raquetas más importantes. La explosiva **Kournikova** vuelve a repetir, aunque en esta ocasión acompañada por tenistas de la talla de **Seles** o **Davenport**. En cuanto a los hombres, **Sampras** y **Agassi** son los principales reclamos. Lo que sorprende es que el radical cambio dado hacia la simulación se logra sin perder la jugabilidad de la que hicieron gala las anteriores entregas de *Smash Court*. Sobre la pista tanto pelota como jugadores se mueven de forma armónica haciendo que, por primera vez en **PS2**, el peloteo se convierta en una auténtica delicia. La facilidad para dirigir la dirección de la pelota y la sincronización entre el momento en que se golpea la bola y la llegada y salida de la misma, completan un juego tremendamente entretenido.

ON
La jugabilidad es, sin ningún género de dudas, el aspecto más destacado. Con un poco de práctica es posible poner la bola en cualquier punto del campo.

OFF
Las repeticiones automáticas no permiten observar con detalle toda la secuencia en la ejecución de los golpes. La reproducción física de los jugadores puede mejorarse.



Los variados escenarios dejan paso a las tradicionales pistas de los cuatro torneos del Grand Slam.



<Los jugadores reales toman la alternativa>

Jugadores

Kournikova repite

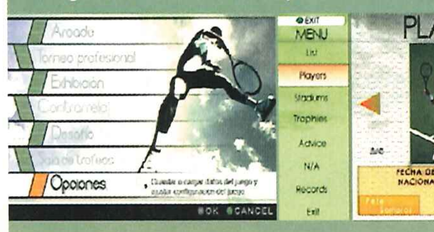
Namco rompe con los desproporcionados tenistas de las anteriores entregas, para ofrecer a grandes jugadores reales. **Kournikova**, que daba título a la anterior versión es acompañada por estrellas como **Seles, Hingis, Sampras, Agassi** o **Rafter**.



Modos de juego

Variedad en las opciones incluidas en el juego

El modo profesional incluye torneos y retos en los que se pueden obtener puntos canjeables por diferentes premios. Dentro de los mismos, hay desde álbumes de fotos de grandes tenistas a consejos.





sumario TEST

Analizamos todos los juegos de PS2

La mítica saga de lucha de Sega llega a PS2

048



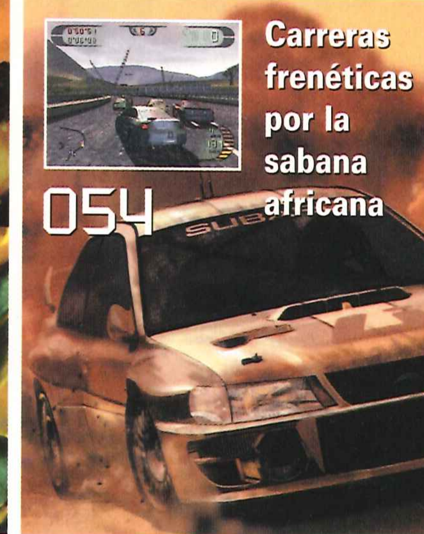
El beat'em-up 2D más bello de PS2 por fin en España

052



Tres razas y una sola isla. Sólo puede quedar una

053



Carreras frenéticas por la sabana africana

054

por << Doc >>

www.sega-am2.co.jp/VF4PS2

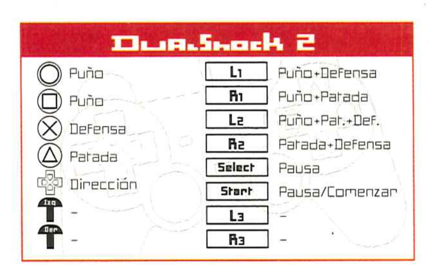
VIRTUA

Lo mejor de la saga se une en uno de los

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: SEGA
- DESARROLLADORA: SEGA AM-2
- DISTRIBUIDORA: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT'EM-UP 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES: 13+1 SECRETO
- ESCENARIOS: 14
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 5
- MEMORY CARD: 40 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SI
- PVP RECOMENDADO: 59,99€

Nueve años después de su nacimiento, la saga que asentó las bases de la lucha tridimensional llega a su cuarta entrega y, por muy irónico que parezca, esta vez se jugará en una consola que hace tan solo un año era la rival de **Sega**, **Dreamcast**. La versión doméstica de la *coin-op* de lucha que más ha recaudado en **Japón** en los últimos tiempos, llega a **PS2** en una edición que no tiene nada que envidiar a la original creada para **Naomi 2**. Aunque las diferencias en la resolución gráfica entre ambas versiones son notables, **Sega** ha sabido explotar el *hardware* de **PS2**, creando unos modelos 3D dignos de admiración e incluyendo todos los efectos del entorno que presentaba la recreativa de ***Virtua Fighter 4***. Así, cada escenario poseerá un elemento característico (agua, arena, etc.) que reaccionará ante el paso de los luchadores. Incluso encontraremos un escenario cuyo suelo se verá claramente afectado por las caídas de los luchadores. El entorno que rodea el *ring* donde luchamos ha sido especialmente cuidado, sobre todo en los escenarios del acuario, la muralla china y el templo *Shao-Lin*. Además, cada una de las localizaciones exteriores posee diferentes tipos de iluminación, dependiendo



DualShock 2

◯	Puño	L1	Puño+Defensa
▢	Puño	R1	Puño+Patada
✕	Defensa	L2	Puño+Pat.+Def.
△	Patada	R2	Patada+Defensa
✣	Dirección	Select	Pausa
		Start	Pausa/Comenzar
Izq	-	L3	-
Der	-	R3	-

de si es de día, está anocheciendo, etc. El efecto de iluminación más impresionante tendrá lugar en el escenario de la azotea, donde un helicóptero iluminará, de una forma casi real, el cuerpo de los dos luchadores. Las técnicas de animación utilizadas por **Sega** están a medio camino entre el *motion capture* y la animación tradicional, ya que muchos de los personajes clásicos de la saga mantienen sus características posturas imposibles y, a la vez, han visto ampliado su repertorio de movimientos con golpes de lo más real. Tan solo hay un detalle que, a estas alturas, se le puede echar en falta al apartado gráfico de ***VF4***: la carencia absoluta de filtrado o anti-alias, algo que demuestra la baja resolución de **PS2** con respecto a la versión **Naomi 2** de ***VF4***. Las novedades más importantes que **Sega** introdujo en su versión *arcade* radican en la inclusión de

Inteligencia Artificial

El modo *A.I.* te permitirá enseñar a pelear, golpe a golpe, a un personaje controlado en parte por la CPU, para después hacerlo luchar normalmente.



dos nuevos personajes, **Vanessa** y **Lei-Fei**, la ampliación del repertorio de golpes de los luchadores antiguos y en la modificación de ciertas coordenadas jugables, haciendo el título accesible a un público menos experimentado en la saga. **Vanessa** practica el *Vale Tudo* y su impresionante belleza sólo es superada por su musculado físico. **Lei-Fei** es un monje *shaolin* y, al igual que **Lei** en la saga *Tekken*, es capaz de adoptar diferentes poses de lucha. Así como *Tekken 4* se ha acercado a la saga *Virtua*

A la derecha, uno de los escenarios más impresionantes del juego: los particle effects del agua son realmente impresionantes.









FIGHTER 4

mejores beat'em-up 3D jamás creados

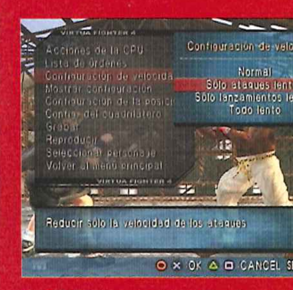
Fighter, incluyendo límites en los escenarios, haciendo el control de los personajes algo más complicado y, en general, enfocando los combates a un estilo de juego más estratégico, *Virtua Fighter* ha tomado prestados algunos detalles que hicieron grande a la saga de **Namco**. Ahora, más de la mitad de los luchadores poseen el movimiento de *reversal* (para agarrar el golpe del oponente), algunos de ellos poseen *multi-throws* al estilo **King**, otros son capaces de adoptar diferentes posiciones de lucha (**Sarah**, **Lei Fei**...), y resulta mucho más fácil elevar a un oponente por los aires con cualquier golpe para asestarle el más mortífero de nuestros *combos juggle*. También el movimiento de esquivar se realiza del mismo modo que en *Tekken*, eliminando así el botón *Evade* de la anterior entrega. Ahora, podremos esquivar y golpear en un solo movimiento, algo realmente eficaz pero que requerirá algo de práctica llevar a cabo con perfección (nuestro éxito dependerá de cuál de los dos pies tenga adelantado nuestro oponente). Aún así, ***Virtua Fighter 4*** se sigue llevando la palma en lo que a jugabilidad respecta, ya que cada uno de los combates requerirá una concentración absoluta y un total conocimiento del personaje que manejamos si no queremos acabar besando la lona. La inteligencia artificial de la CPU nos pondrá a dura prueba en cada combate, pero es en el modo para dos jugadores donde deberemos demostrar nuestra maestría con el mando para llevarnos la victoria. Cada uno de los personajes de ***Virtua Fighter 4*** requerirá un nivel de experiencia diferente para tener alguna posibilidad. De esta manera, personajes como **Jacky** (denominado por algunos el **Paul Phoenix** de *VF*) podrán darnos la victoria en cuanto aprendamos algunos de sus golpes y *combos* más efectivos, mientras que otros como **Akira** requerirán un control preciso y un conocimiento de casi todas sus técnicas por parte del jugador si queremos plantar cara a nuestro oponente. Eso sí, si algún día llegamos a controlar a **Akira** a la perfección, no habrá rival capaz de tumbarnos. El paso de ***Virtua Fighter 4*** de los salones recreativos a **PS2** ha dejado atrás cierto nivel de calidad gráfica, pero ha ganado una buena cantidad de elementos que afectan a su jugabilidad. Los más importantes son la inclusión del modo *Kumite*, el completísimo entrenamiento y el peculiar modo *A.I.* El primero de ellos, adaptación del sistema *VF Net* de la *coin-op* (sólo en **Japón**, como de costumbre), nos enfrentará a un número infinito de oponentes, cada uno de ellos con un nombre, un nivel de experiencia y un

<La cuarta entrega de VF4 incluye todo lo mejor de la saga de beat'em-up 3D de Sega>

Consigue la experiencia necesaria para jugar como un experto



1) La modalidad *Command* obligará al jugador a completar todos y cada uno de los golpes, llaves y movimientos del juego contra el crono.



2) El Entrenamiento Libre (*Free*) te permitirá seleccionar a cualquier personaje y modificar multitud de parámetros de juego a tu gusto.



3) En la modalidad *Trial*, la CPU te mostrará la mejor manera de resolver determinadas situaciones, tanto en ataque como en defensa.



Los escenarios de Virtua Fighter 4 son los mejores que hemos visto en un beat'em-up 3D (sin contar con la versión para Xbox de DOA 3). Todo está perfectamente diseñado, desde el suelo que pisan los luchadores hasta los detalles más lejanos.



El modo Kumite

Emulando el sistema VF. Net, Sega ha creado un original y adictivo modo de juego

Kumite te permitirá convertir tu consola en un salón recreativo. En él te enfrentarás a un número indeterminado de oponentes, cada uno con un nombre y un aspecto distinto, con el objetivo de aumentar tus puntos de experiencia y de conseguir los más de 400 elementos estéticos que podremos acoplar al cuerpo de nuestro personaje.





aspecto diferente, con el objetivo de aumentar nuestro nivel y conseguir nuevos colores y complementos para los atuendos de nuestro personaje. El modo *Kumite* le da una profundidad de juego impresionante al título de **Sega**, semejante al *Edge Master* de *Soul Calibur*, aunque en *VF* conseguiremos *items* de todo tipo (hasta 400), no sólo armas. Si nunca has jugado a ninguna entrega de la saga, ***VF4*** te da la oportunidad de practicar en un completísimo entrenamiento, dividido en tres sub-modos: *Command*, *Free* y *Trial*. El primero de ellos te

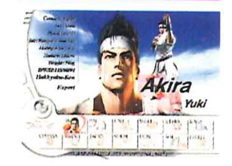
<El modo Kumite es lo mejor que hemos visto en un juego de lucha poligonal>

enseñará a ejecutar todos y cada uno de los golpes de nuestro personaje a contrarreloj, *Free* te permitirá actuar libremente ante un oponente indefenso y modificar parámetros como el tamaño del *ring*, la existencia de *ring-out* o la velocidad del combate. Y *Trial* te preparará para muchas de las diferentes situaciones en defensa y ataque que se dan en cada uno de los combates. El modo *A.I.* (Inteligencia Artificial) te permitirá preparar a un personaje, enseñándole desde cero y golpe a golpe todo lo que sabes, para utilizarlo más tarde en cualquiera de los modos de juego principales de ***VF4***. Lo único que echarán en falta los aficionados a la lucha poseedores de una consola de **Sony** (mal acostumbrados por **Namco**), será la inclusión de algún tipo de argumento, introducción o desenlace en el título de **Sega**, ya que tan solo posee una *intro* de calidad dudosa y un *staff roll* genérico para todos los personajes. La banda sonora creada para ***Virtua Fighter 4*** no pertenece a un género determinado, ya que mezcla diferentes estilos musicales, aunque su tremenda calidad (similar a la de anteriores entregas) la hacen genuina. Como guinda, **Sega** ha incluido la posibilidad de seleccionar entre 50 y 60 Hz, algo que, en un título de las características de ***Virtua Fighter 4*** resulta indispensable. Jugar a 50 Hz es más un suplicio que una diversión. Si lo tuyo son los *beat'em-up* pero nunca te ha gustado la saga *VF*, quizá la tremenda calidad visual, la inmejorable jugabilidad y los divertidos modos de juego de esta cuarta entrega te hagan cambiar de parecer.

El suelo de este escenario se quebrará con las caídas de los luchadores.



Detalles



PERSONAJES
Trece personajes principales componen la pantalla de selección. Si eres hábil, podrás seleccionar a **Dural**.



MODOS DE JUEGO
El original modo *A.I.* y el adictivo *Kumite* innovan en un género en el que la originalidad brilla por su ausencia.



EFECTOS DE ENTORNO
Algunos escenarios poseen elementos como nieve o arena que se verán modificados por los luchadores.



CÁMARAS
Al ejecutar todas las llaves y determinados golpes, la cámara hará un *zoom* enfocando la acción.

VIRTUA FIGHTER 4

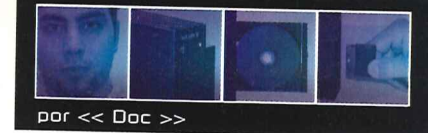
LO MEJOR Y LO PEOR
- [+] VF4 es el beat'em-up 3D más jugable de la historia.
- [+] Los escenarios poseen un detalle impresionante.
- [+] El Kumite te mantendrá jugando durante días.
- [-] VF4 carece de argumento, intros o finales.

GRÁFICOS: Su único punto débil es la carencia de anti-alias. Tanto personajes como escenarios poseen una calidad inmejorable.	9.3
AUDIO: Los efectos de sonido característicos de la saga también están en VF4. Su banda sonora, de diversos géneros, es genial.	9.0
JUGABILIDAD: Control preciso, una estratégica jugabilidad y el mejor modo creado jamás para un beat'em-up 3D: Kumite.	9.5
DURACIÓN: Aunque el modo Arcade no dará para mucho, el Versus y, en especial, el Kumite harán infinita la vida de VF4.	9.3

CONCLUSIÓN
Es sin duda el mejor shoot'em-up que ha aparecido para PlayStation 2. Tanto sus gráficos como el aprovechamiento del hardware de la consola le convierten en un nuevo clásico.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
9.5 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL


PS one
YA SÓLO NECESITAS UN ENCHUFE
Ahora, con la nueva pantalla LCD de PlayStation, sólo necesitas un enchufe para jugar con tu PS one en cualquier sitio. Búscate la vida.
Pantalla de cristal líquido de 5 pulgadas a color.
Permite conectar a través de un cable de conexión AV a un reproductor DVD o VHS y/o a una videocámara digital.
Incluye dos altavoces para reproducir sonido estéreo.
Control de volumen y luminosidad.
Salida para auriculares.
Posibilidad de conexión al encendedor del coche.
SÓLO EL USO DE PERIFÉRICOS OFICIALES GARANTIZA EL BUEN FUNCIONAMIENTO DE TU PLAYSTATION.
es.playstation.com
"PlayStation" and "PSone" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SONY and are registered trademarks of Sony Corporation.
TBWA



por << Doc >>



Ky Kyske y Sol Badguy, protagonistas y rivales en este impresionante beat'em-up 2D creado por Arc System Works.

DualShock 2

○ Cuchillada Fuerte	L1 -
□ Puño	R1 -
✕ Patada	L2 -
△ Cuchillada Débil	R2 -
Movimiento	Select -
-	Start Pausa/Comenzar
-	L3 -
	R3 -

Detalles



FAULTLESS DEFENSE
Si pulsamos los dos golpes débiles a la vez, ningún golpe (especial) nos restará un ápice de nuestra energía.



DUST ATTACK
Si conseguimos conectar este golpe, lanzaremos a nuestro oponente por los aires, preparándole para un espectacular combo aéreo.

http://www.guiltygearx.com



GUILTY GEAR X

Arc System Works le planta cara a Capcom Vs SNK 2

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SAMMY
- DESARROLLADOR: ARC SYSTEM WORKS
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT'EM-UP 2D
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES: 14 + 2 SECRETOS
- MODOS DE JUEGO: 5
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 6
- MEMORY CARD: 70 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99 €

AXNO

Tras los pasos de *Capcom Vs SNK 2*, primer juego de lucha bidimensional creado para los 128 *bits* de **Sony**, **PS2** regresa a los orígenes del *beat'em-up* con esta creación de **Arc System Works**. ***Guilty Gear X*** supone toda una revolución en el género de la lucha, ya que presenta una original y completísima jugabilidad junto a un apartado gráfico sublime, repleto de efectos visuales, con personajes magistralmente animados y cuya resolución deja en ridículo a cualquier otro juego de lucha bidimensional. Al contrario de lo que ocurría en *CVS2*, donde los cuidados escenarios hacían resaltar los pixelados *sprites* de los personajes, en ***Guilty Gear X*** tanto los escenarios como los personajes están diseñados a mano y puestos en pantalla con una nítida y alta resolución. En lo que respecta a su jugabilidad, ***GGX*** no se limita a incluir características de otros títulos, ya que además de los típicos combos, *air combos* y *supers*, incluye movimientos como el *Roman Cancel* (al pulsar tres botones de ataque simultáneamente mientras realizamos cualquier *combo* o ataque, éste será cancelado para continuar el *combo*), *Dust Attack* (un *juggle* automático para realizar *combos* aéreos) y hasta el *Instant Kill* (también llamado *Destroy*), que en esta nueva entrega solo hará ganar un *round* (y no el combate completo) al jugador que consiga conectarlo con su oponente. La peculiar física aplicada al movimiento de los personajes utilizada por **Arc System Works** es lo que confiere a ***Guilty Gear X*** una jugabilidad especial. Al tener tanta libertad para movernos por el escenario y para desencadenar *combos* de todo tipo, los combates son los más rápidos y trepidantes que hemos visto en un título de estas características. Es una lástima que la versión aparecida en **España** de ***GGX*** no sea el *GGX Plus* que se puso a la venta en **Japón** el 29 de noviembre del pasado año, ya que ésta incluía una impresionante galería de ilustraciones y dos nuevos personajes, protagonistas del primer *GG: Kliff* y *Justice*. **PlayStation 2** se convierte, con la llegada de ***Guilty Gear X***, en una máquina más que apetecible para todos los aficionados de la lucha, tanto en 3D como en bidimensional.

<Guilty Gear X muestra todos sus gráficos en alta resolución>

GUILTY GEAR X

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El diseño de sus gráficos en hi-res es genial.
- [+] La banda sonora se te grabará en el cerebro.
- [−] El número de personajes es algo bajo.
- [−] En ocasiones, su jugabilidad se torna confusa.

GRÁFICOS: Suaves animaciones, diseños al más puro estilo manga, cientos de efectos gráficos y personajes y escenarios en hi-res.	9.4
AUDIO: Las filtradas voces del comentarista y su «metálica» banda sonora le dan a GGX un impagable aire neo-gótico.	9.2
JUGABILIDAD: Aunque no llega a los extremos de Capcom Vs SNK 2, GGX ofrece un montón de elementos jugables de lo más original.	9.3
DURACIÓN: Los combates contra la CPU son un desafío a nuestros reflejos, pero el modo Versus sigue siendo lo mejor de la saga.	9.0

CONCLUSIÓN

El segundo beat'em-up bidimensional creado para PS2 hace gala de un sublime apartado gráfico y de un original desarrollo. Quizá GGX está destinado a los ya iniciados en el género de la lucha.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.3 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

EFECTOS GRÁFICOS
Al ejecutar los movimientos especiales, podremos observar los más espectaculares efectos gráficos.

por << Dani3po >>

Tu odisea isleña comenzará de la mano de los Meccs. Según los vayas encontrando se unirán a ti en la lucha.

DualShock 2

○	Item/Conjuro	L1	Turbo
□	Rugir/Soltar	R1	Ataca
✕	Arma Siguiente	L2	Órdnes/Saltar
△	-	R2	Usar
Cruceta	Dirección	Select	Mapa
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	Cámara	L3	-
		R3	Centrar Vista

<Tres razas opuestas luchan por la supervivencia en un archipiélago>

Las 16 islas que componen el escenario del juego presentan varios ecosistemas diferentes, desde la jungla al desierto.

http://www.interplay.com

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Un «todos contra todos» en el paraíso

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: INTERPLAY
- DESARROLLADOR: DIGITAL MAYHEM
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 3
- MISIONES: 45
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 575 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59,99€



Las conversiones de éxitos de **PC** a **PS2** suelen ser decepcionantes, dada la diferencia que existe en la forma de programar para ambas plataformas. Sin embargo, el juego que tenemos entre manos, si bien queda a años luz en lo que respecta al apartado técnico, al menos conserva los rasgos distintivos y la jugabilidad que le hicieron famoso tras su lanzamiento hace año y medio para **PC**. Creado por un grupo de «disidentes» de **Shiny** (feudo del «genio incomprendido» **David Perry**) ***Giants*** nos propone un recorrido por un grupo de islas habitadas por tres especies principales que buscan la supremacía. Cada una de ellas presenta una gran variación a la hora de jugar, y esto es una de las claves del título. Empezaremos con los *Meccarines*, que gracias a su dominio de las armas de fuego representan la etapa con más acción del juego. Las Azotes del Mar, una especie de sirenas, optan por un estilo más pausado, basado en las plataformas, la exploración y el uso de hechizos. Por último está *Kabuto*, un monstruo gigantesco con el que tendremos que arrasar todo bicho viviente. Pese a su espectacularidad, esta es la parte más monótona del juego. Además hay lugar para la estrategia, ya que podremos reclutar a unas criaturas llamadas «Listillos» para que construyan nuestra base y en compensación tendremos que abastecerles de comida. Un juego más complejo de lo que parece, muy largo, diferente y lleno de posibilidades.

Detalles

DELPHI, LA AZOTE
Esta bella criatura marítima busca la unificación de su raza. Usa el poder del mar para lanzar hechizos.

LOS MECCARINES
Han aterrizado en el planeta por accidente. Reúne a los cinco y contarás con una potencia de fuego devastadora.



La Bestia

Kabuto es el verdadero protagonista del juego

No podrás controlar a este «monstruito» hasta la última parte del juego, pero la espera merece la pena. Puede agarrar a sus enemigos y devorarlos vivos, efectuar llaves de lucha libre y rugir.

GIANTS: CITIZEN KABUTO

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Presenta una aventura original y desafiante.
- [+] Tres razas completamente diferentes.
- [-] Gráficamente ha perdido con respecto al PC.
- [-] Ha tardado demasiado en aparecer.

GRÁFICOS: Aunque se mueve bastante mejor que la beta anterior, la resolución general es muy baja. El diseño es original.	7.9
AUDIO: Lo mejor son los diálogos perfectamente localizados. La música tampoco está mal, aunque no pega demasiado.	8.0
JUGABILIDAD: El control es completamente acertado para las tres razas. Las misiones son de lo más variado.	8.5
DURACIÓN: Es un juego muy, pero que muy largo. Además el hecho de cambiar de personaje es un aliciente para avanzar.	8.9

CONCLUSIÓN

Un juego original y que puede llegar a enganchar bastante gracias a su mezcla de aventura y shoot'em-up. El sentido del humor que preside el argumento no es algo que se vea a menudo.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.0 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

por << The Scope >>



Si nos salimos de la carretera más de una vez, será prácticamente imposible recuperar el tiempo perdido y ganar.

La elección correcta del coche es vital para triunfar.

Retos



DESAFÍO PERSONAL
El modo Reto tiene una dificultad ajustada al máximo, y algunas pruebas serán excesivamente duras.



TIPOS DE PRUEBAS
Carreras en óvalos, lucha contra el crono, subida de colinas, bajadas... Las misiones son muy variadas.

DualShock 2

○	Freno de mano	L1	Cambio Cámara
□	Freno/Atrás	R1	Mirar atrás
✕	Acelerador	L2	Marcha -
△	Cambio Cámara	R2	Marcha +
✜	-	Select	Reajustar coche
Izq	Dirección	Start	Pausa/Menú
Der	-	L3	-
		R3	-

http://www.rage.com

GTC AFRICA

Intensas carreras ambientadas en África con coches de calle

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: RAGE
- DESARROLLADOR: RAGE
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- COCHES: 9
- CIRCUITOS: 19
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 71 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 29.95€

AXNO

GTC no está pensado para batirse el cobre frente a los colosos del género de la simulación de carreras de coches. Es un juego de rallys ambientado en **África**, con la particularidad de que está protagonizado por coches de carretera tan conocidos como el **Ford Focus** o el **Subaru Impreza**. La estructura de juego es sencilla, con el típico modo Campeonato como centro neurálgico del juego, más los añadidos de Práctica, Carrera Individual, Versus y Reto. La modalidad Campeonato hará un recorrido por todo el continente africano, desde **Ciudad de El Cabo** hasta **Egipto**, pasando por **Tanzania**, **Kenia** o **Marruecos**. En la presentación de cada carrera se nos hará una breve introducción cultural del país, con los sitios más recomendables para ser visitados (para que luego se quejen los detractores de los videojuegos). En el segundo modo por importancia del juego, el Reto, se nos plantearán variados objetivos, generalmente contra el crono o contra otro rival al que deberemos alcanzar. Alguno de estos retos son tremendamente complicados, y exigirán una conducción perfecta para ser superados. Lo mejor del juego, sin duda, es la notable calidad gráfica de los entornos, con paisajes que muestran la singular belleza del continente africano, desde los desiertos o la sabana, hasta la belleza de algunas cataratas. Dentro de los trazados, los terrenos son variados, desde el asfalto hasta las pistas de tierra o, incluso, la nieve (sí, en **África**, en las faldas del **Kilimanjaro**, también nieva). Los coches son un poco inapropiados para estos terrenos, pero al ser reales apetece conducirlos, y aunque no son especialmente atractivos, sí que son más que dignos representantes de los modelos en los que están inspirados. Volviendo al tratamiento gráfico, merece la pena destacarse el efecto del polvo que levantan los coches que van delante de nosotros, con un realismo tal que en ocasiones nos tendremos que desviar de la trazada más adecuada para poder ver el camino a seguir. El punto más conflictivo del juego es el control, demasiado sensible y brusco (en ocasiones, y según el terreno y el coche, lo difícil será mantener el coche recto). Otro punto mejorable es el número de coches, apenas 9, que contrastan con los 19 circuitos, más que suficientes para este juego. Pero lo que es inmejorable es el precio. Por 30 euros podremos llevarnos a casa un juego divertido, que vale lo poco que cuesta.

GTC AFRICA

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La excelente relación calidad/precio.
[+] Gráficamente está bien resuelto.
[-] El control es un poco complicado.
[-] Los coches no pegan en este ambiente.

GRÁFICOS: Es lo mejor del juego. Los paisajes africanos están llenos de variedad y exquisiteces, como la cascada.	8.2
AUDIO: La banda sonora pasa totalmente desapercibida, aunque la música de presentación es muy rítmica y de calidad.	7.5
JUGABILIDAD: El modo Campeonato se deja jugar bien, obligándonos a estar en tensión desde la primera a la última vuelta.	7.8
DURACIÓN: Completar el modo Reto llevará su tiempo, aunque quizá a más de uno le desespere la exigente jugabilidad.	8.0

CONCLUSIÓN
Por la mitad de lo que vale otra novedad, nos llevaremos a casa un juego que, si bien no es nada del otro mundo, sí que puede proporcionar bastantes buenos ratos y que cuesta acabarse.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

7.9 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

<Lo mejor de GTC África es que ofrece una calidad más que razonable a un precio reducido>



Informática y videojuegos



CENTRE COURT: HARDHITTER	59,95
C. BANDICOOT: LA V. DE CORTEX	56,95
DEVIL MY CRY	62,95
FIFA FOOTBALL 2002	62,95
GTA III	62,95
ICO	59,95
MAX PAYNE	62,95
MAXIMO	59,95
METAL GEAR SOLID 2	64,95
MOTO GP 2	59,95
PRO EVOLUTION SOCCER	59,95
SHADOWMAN 2	59,95
SILENT HILL 2 - DIGIPACK	62,95
STATE OF EMERGENCY	64,95
T. CRISIS 2 + PISTOLA G-CON 2	74,95



promociones del mes

FINAL FANTASY X
¡RESÉRVALO YA!
LANZAMIENTO 29 DE MAYO.





Lanzamiento el 21 de mayo



Lanzamiento el 3 de mayo

novedades del mes

DEUS EX	59,95
DNA	59,95
DRAGON RAGE	29,95
EVERBLUE	59,95
GODAI: ELEMENTAL FORCE	29,95
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	59,95
JADE COCOON 2	59,95
MUNDIAL FIFA 2002	65,95
NO ONES LIVE FOREVER	59,95
PRO RALLY 2002	41,95
STAR WARS: JEDI STARFIGHTER	59,95
VIRTUA FIGHTER 4	59,95









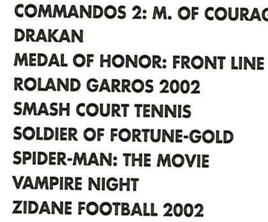

superofertas del mes

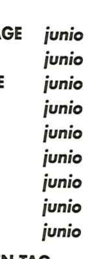


CRAZY TAXY	29,95
ESTO ES FOOTBALL 2002	29,95
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	29,95
FIFA 2001	29,95
FORMULA ONE 2001	29,95
GRAN TURISMO 3: A-SPEC	29,95
MOTO GP	29,95
ORPHEN: SCION OF SORCERY	19,95
RC REVENGE PRO	29,95
RED FACTION	32,95
SUPER BUST-A-MOVE	19,95
TEKKEN TAG TOURNAMENT	29,95








¡resérvalos ya!



COMMANDOS 2: M. OF COURAGE	junio
DRAKAN	junio
MEDAL OF HONOR: FRONT LINE	junio
ROLAND GARROS 2002	junio
SMASH COURT TENNIS	junio
SOLDIER OF FORTUNE-GOLD	junio
SPIDER-MAN: THE MOVIE	junio
VAMPIRE NIGHT	junio
ZIDANE FOOTBALL 2002	junio

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de mayo.

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ©945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, local. Avda. Fernández Ladreda s/n
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ©933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. Local 3660-3670. ©933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ©937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ©957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
• C.C. Siete Palmas, Local 2-16. Av. Felo Monzón, s/n
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ©928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038 ©913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ©918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, Local 6. C/ Calvo Sotelo, s/n. ©986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ©961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ©976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ©976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS



por << Nemesis >>

<Fresh Games nace para traer a Europa los juegos más originales de Japón>



Los Yamada no son imbéciles (¿o sí?) y no contraatacarán ferozmente si eres descubierto.

DualShock 2

○	Atacar/Huir	L1	Frenar/Atrás
□	Huir	R1	Acelerar
✕	Huir	L2	Camara Trasera
△	Cámara/Huir	R2	Giro 180 grados
		Select	-
Cruceta	-	Start	Pausa
Izq	Dirección	L3	-
Der	-	R3	Picar/Chupar

Detalles



¡CHUPA DEL FRASCO!
Para una correcta extracción de la sangre deberás dar giros al *joystick* derecho del *Dual Shock 2* según el ritmo que marca la barra de la izquierda. Si lo haces demasiado lento o muy rápido, el pobre desgraciado al que estás «secando» se dará cuenta y serás historia de un simple palmetazo.

PlayStation 2

MR MOSKEETO

http://www.playfresh.com

MR. MOSKEETO

Conviértete por unas horas en un experto catador de sangre

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: FRESH GAMES
- DESARROLLADOR: ZOOM/SONY C.E.
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SIM. DE MOSQUITO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- VIDAS: 1
- ESCENARIOS: 12
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 400 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



Cuando se me presentó, hace ya meses, la oportunidad de hablar de *Ka* (el nombre original para **Japón** de ***Mr. Moskeeto***) dejé patente mi pesimismo acerca de ver un título tan original en el mercado europeo. Lo que no podía sospechar entonces era que **Eidos** fuera a crear un sello independiente especializado en traer a Occidente los juegos más bizarros del mercado japonés, y menos aún que eligieran a *Ka* para inaugurar este sello. Apoyado en un impresionante trabajo de localización, que incluye gráficos a 60 Hz y un doblaje de gran calidad (a cargo de actores profesionales y absolutamente reconocibles en cientos de películas), ***Mr. Moskeeto*** llega a **España** para sorprender y divertir al usuario con su estrafalario desarrollo, consistente en ponerse en la piel de un vicioso mosquito. Sus víctimas son los integrantes de una familia japonesa (madre, padre e hija cañón), a los que nuestro amigo el mosquito picará sin cuartel a lo largo de doce fases distribuidas por toda la casa. Ya sea en el delicado momento del baño, en el salón viendo la televisión o haciendo la comida, **Kenichi**, **Kaneyo** y **Rena Yamada** serán tu objetivo. Vuela sobre ellos, apunta sus puntos vitales, pica y acciona rítmicamente el *joystick* derecho del *DualShock 2* para extraer la sangre sin llamar la atención del huesped. Hazlo mal, y un sonoro palmetazo acabará de un plumazo con tu, por otro lado, corta existencia como mosquito. Para animar un poco el juego, tendrás que ejecutar diversas acciones, como apagar el televisor de **Kenichi** o encender el teléfono móvil de **Rena**, para cambiar el patrón de movimientos de tu víctima hasta convertirle en un blanco fácil. Pero ojo, no vueles dentro de su campo de visión o serás descubierto y tendrás que esquivar los ataques de los gigantescos humanos hasta encontrar sus puntos de relajación para devolverles la calma. Original como pocos, y muy divertido, ***Mr. Moskeeto*** es una opción diferente para aquellos usuarios que estén hartos de ver una y otra vez la misma mecánica.

MR. MOSKEETO

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El doblaje al castellano es una verdadera delicia.
- [+] Gráficos a 60 Hz. Que aprendan otras compañías.
- [+] Sin duda, el juego más original jamás visto en PS2.
- [−] El precio es demasiado elevado.

GRÁFICOS: Como es lógico, el juego mejora radicalmente en 60 Hz. A pesar de su gran tamaño, los Yamada están bien animados.	8.0
AUDIO: Las sensacionales voces en castellano son lo más llamativo del juego. Son todo un aliciente para avanzar a otras fases.	9.2
JUGABILIDAD: El sistema de juego es tan original como divertido. Te lo pasarás en grande chupando la sangre de los Yamada.	8.0
DURACIÓN: Por fortuna, la dificultad va ascendiendo a medida que superas los primeros escenarios. Llegar al final no será fácil.	7.4

CONCLUSIÓN

Mr. Moskeeto es un ejemplo inmejorable de cómo una buena localización al castellano puede elevar en muchos puntos la calidad del juego original. No es el bombazo del año, pero es original.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.0 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



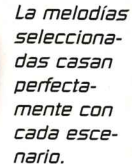
Fresh Games no ha modificado ni un sólo detalle del KA japonés, lo que es muy de agradecer.



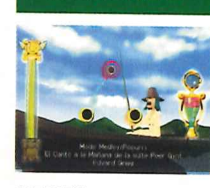
por << Doc >>

Los escenarios cambiarán su aspecto dependiendo de la calidad de la música de nuestra orquesta.









La melodías seleccionadas casan perfectamente con cada escenario.

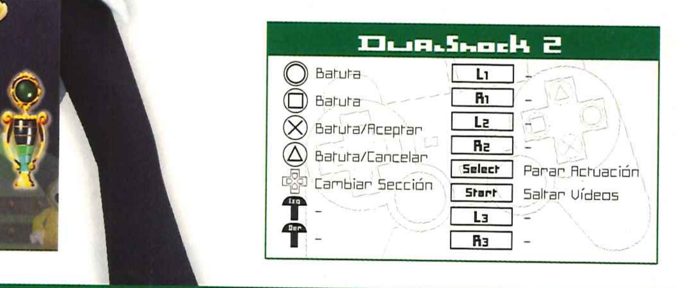


Detalles



MEDLEY
Si logras mantener el nivel al máximo durante un tiempo, activarás el modo *Medley/Popurrí*.

MODO HISTORIA
Takt, el joven director de orquesta, tendrá que superar varias pruebas para salvar el auditorio.



DualShock 2

○	Batuta	L1	-
□	Batuta	R1	-
✕	Batuta/Aceptar	L2	-
△	Batuta/Cancelar	R2	-
Cruceta	Cambiar Sección	Select	Parar Actuación
Izq	-	Start	Saltar Vídeos
Der	-	L3	-
		R3	-

PlayStation 2

http://www.playfresh.com

MAD MAESTRO

La música clásica protagoniza el título de Fresh Games

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: FRESH GAMES
- DESARROLLADOR: DESERT PRODUCTIONS
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: MUSICAL
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1
- ESCENARIOS: 11
- MELODÍAS: 34
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 92 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



Desde la aparición de *Parappa The Rapper* y *Beatmania*, el género musical nos ha convertido en guitarristas, DJ's, pianistas e incluso *break dancers*, pero nunca antes habíamos tenido la oportunidad de dirigir una orquesta. ***Mad Maestro*** te permitirá convertirte en un improvisado director de orquesta para llevar a buen puerto nada menos que 34 famosas melodías clásicas. Entre ellas destacan *El Lago De Los Cisnes* de **Tchaikovsky**, *Las Bodas De Fígaro* de **Mozart**, el 4º movimiento de la *Novena Sinfonía* de **Beethoven**, etc. El control de ***Mad Maestro*** añade un nuevo elemento nunca visto en el género, haciendo uso de la sensibilidad analógica de cada uno de los botones del *DualShock 2*. Su control es simple, pero requerirá un tacto especial con los botones. Una esfera luminosa irá marcando el compás (de dos, tres o cuatro tiempos) y el jugador deberá pulsar cualquiera de los cuatro botones principales del *pad* cuando la esfera toca cada tiempo, aunque siempre teniendo en cuenta los tres tipos de presión ejercida sobre los botones. Aunque la calidad sonora del título no es impresionante, es perfectamente excusable, ya que la banda sonora es generada por la consola y, dependiendo de nuestra actuación, cambiará su tempo o tono en tiempo real. Tanto los seguidores de la música clásica como los adictos a las rarezas niponas están de enhorabuena gracias a **Fresh Games**.

<El DualShock 2 se convertirá en una improvisada batuta de director de orquesta>

Aprende a dirigir la orquesta



TUTORIAL
Este completo tutorial te mostrará la forma de dirigir correctamente tu orquesta, de seguir el ritmo y de pulsar cada botón en cada uno de los compases con la fuerza adecuada.



MODO NIÑO
Si eres incapaz de controlar la presión de tus dedos y quieres jugar a cualquiera de los 10 niveles principales sin ningún orden establecido, este es tu modo de juego.

MAD MAESTRO

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su BGM encantará a los aficionados a los clásicos.
[+] El control de Mad Maestro es de lo más original.
[−] Si no te gusta la música clásica, no juegues.
[−] Al principio es difícil coger el tacto al control.

GRÁFICOS: Aunque su calidad no sorprenderá a nadie, su estilo gráfico le da una marcada personalidad a Mad Maestro.	7.7
AUDIO: 34 composiciones clásicas generadas por el chip de sonido de PS2 nos esperan en este título de Fresh Games.	9.0
JUGABILIDAD: Su control requerirá algo de práctica, pero resultará de lo más cómodo (sobre todo a los estudiones de solfeo).	8.0
DURACIÓN: Mad Maestro no posee modo para dos jugadores, pero sus 11 niveles y varios extras elevan su factor «replay».	7.6

CONCLUSIÓN

El género musical estaba falto de un título capaz de satisfacer a los jugadores aficionados a los clásicos. Mad Maestro recuerda, en cierto modo, a una divertida clase de solfeo.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

7.8 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL





En las islas encontraremos criaturas, como sirenas o esqueletos.

La historia gira en torno a una venganza, una conspiración y el pasado de Katarina.

DualShock 2

○	Salto	L1	Cubrirse
□	Ataque Especial	R1	Cambiar Item
✕	Ataque	L2	Acción
△	Usar Item	R2	Cambiar Item
Cruceta	-	Select	Mapa
		Start	Pausa
Izq	Moverse	L3	-
Der	Mover Cámara	R3	-

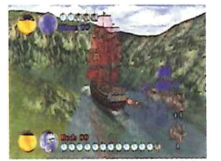
PIRATES
THE LEGEND OF BLACK KAT

Surca los siete mares con este juego de Westwood

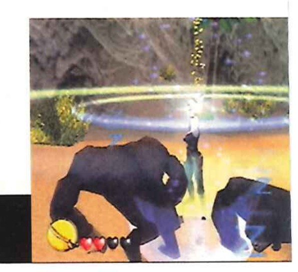
Detalles



MAPA DEL TESORO
Como en cualquier buena aventura de piratas contarás, para orientarte, con un mapa y con sus correspondientes «X».



DUELOS EN ALTA MAR
El juego incluye una opción para dos jugadores, en la que combatirás a bordo de varias embarcaciones.



Ficha Técnica

- **COMPAÑÍA:** EA GAMES
- **DESARROLLADOR:** WESTWOOD
- **DISTRIBUIDOR:** ELECTRONIC ARTS
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** AVENTURA
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1-2
- **MODOS DE JUEGO:** 2
- **NIVELES:** 10 ARCHIPIÉLAGOS
- **TEXTO-DOBLAJE:** INGLÉS/INGLÉS
- **NIVELES DIFICULTAD:** 1
- **MEMORY CARD:** 546 KB (MÍNIMO)
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 65,95€



Katarina De Leon, corsaria y experta navegante (las chicas también pueden serlo, si no mirad a **Geena Davis** en *La Isla De Las Cabezas Cortadas*), es la estrella de esta aventura a medio camino entre los juegos clásicos de piratas y las últimas aventuras protagonizadas por chicas (*Tomb Raider*, *Drakan*, etc.). Parece que esto de los bucaneros está de moda en este momento, ya que en los próximos meses otros dos juegos similares (*Pirates* de **3DO** y *Galleon* de **Eidos**) harán aparición en el mercado. El título que nos ocupa comprende dos partes muy diferenciadas. Por un lado, la exploración de las distintas islas que componen el mapa, pequeñas extensiones de terreno donde nos encontraremos enemigos con los que combatir (desde grumetes rivales a esqueletos o cangrejos gigantes), cofres y personajes secundarios que nos encargarán misiones. Esta es la parte, digamos, «tradicional» y la que menos llama la atención. Los enemigos carecen de inteligencia artificial y el recorrido que debemos realizar es bastante lineal. El control de la protagonista no supone ninguna complicación y en general se trata de una aventura bastante correcta. No aparecerán plataformas y apenas encontrarás elementos de aventura. Básicamente se limita a encontrar un determinado número de objetos y entregárselos a uno de los personajes secundarios que encontrarás en las diferentes islas. Para movernos por los archipiélagos utilizaremos el clásico barco pirata, en unas secuencias que recuerdan bastante al *Overboard* de **PSone**. Sin duda, los momentos de batallas navales son los más conseguidos del juego, gracias al movimiento de las naves que combaten. En definitiva, una aventura medianamente recomendable por lo original de su planteamiento. Si ya has acabado con los grandes títulos del género, como *Drakan*, *Metal Gear Solid 2* o *Ico*, puede entretenerte durante un periodo de tiempo respetable.

> **<Una aventura con dos partes diferenciadas>**

PIRATES: L.O.B.K.

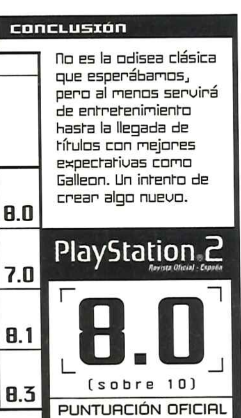
LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El argumento es original y atrayente.
- [+] El sonido se encuentra en DTS.
- [−] Los gráficos son sencillitos.
- [−] Puede hacerse bastante repetitivo.

GRÁFICOS: La recreación de las luchas navales son lo más llamativo, gracias a su espectacularidad y a la belleza del agua.	8.0
AUDIO: La música del juego recuerda a la de los clásicos del cine de bucaneros. Los efectos de sonido son algo mediocres.	7.0
JUGABILIDAD: El control de la protagonista es rápido e intuitivo. En cambio, te llevará más tiempo acostumbrarte al del navío pirata.	8.1
DURACIÓN: Tendrás aventura para rato. Eso sí, no esperes que el desarrollo cambie algo después de la primera hora.	8.3

CONCLUSIÓN

No es la odisea clásica que esperábamos, pero al menos servirá de entretenimiento hasta la llegada de títulos con mejores expectativas como Galleon. Un intento de crear algo nuevo.



por << Nemesis >>

DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD ROM

Libera a los aldeanos de los parásitos (mediante un certero disparo) antes de que éstos los transformen en nuevos vampiros.

DualShock 2

○ Recargar		L1	Centrar
□ Disparar		R1	Recargar
✕ Disparar		L2	Acelerar
△ Recargar		R2	Acelerar
	Direc. Puntero	Select	-
	Direc. Puntero	Start	Pausa
	-	L3	-
		R3	-

Detalles

ENTRENAMIENTO
Ya sea disparando a dianas móviles o liberando a los lugareños de los parásitos, éste es el mejor modo para afinar tu puntería.

ARCHIVOS
A la usanza de *The House Of The Dead*, cada enemigo eliminado irá a engrosar las páginas de los archivos, donde sabrás más de su origen.

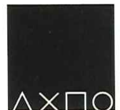
http://es.playstation.com

VAMPIRE NIGHT

Ni ajos ni estacas... ¡un tiro en la frente y adiós vampiro!

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADOR: NAMCO/SEGA/WOW
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- MODOS DE JUEGO: 4
- NIVELES: 6
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 5
- MEMORY CARD: 35 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59,99€



Tras colaborar con **Capcom** en la recreativa de *Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica*, **Sega** volvió a unir sus fuerzas con otro gigante del sector, **Namco**, para producir un nuevo *shooter* para pistola de ambientación y desarrollo parecido, por no decir idéntico, al de la saga *The House Of The Dead*. Esta coproducción llega al mercado español en el mejor momento, cuando la *G-Con 2* acaba de irrumpir en las tiendas, tras meses de inexplicable retraso. La adaptación a **PS2** de ***Vampire Night*** de la recreativa no sólo conserva todo su esplendor gráfico, sino que mejora el original al incorporar modos de juego exclusivos, como los entrenamientos y las 33 misiones del modo especial, que alargan considerablemente la vida del juego. A nivel de mecánica y por la estructura de sus escenarios, ***Vampire Night*** parece, y es, un calco de *The House Of The Dead*, en el que se ha sustituido los zombies por diversas clases de chupasangres. A largo de cada nivel fulminarás «no-muertos», dispararás objetos del escenario para descubrir *items*, salvarás algún que otro aldeano y te verás las caras con espectaculares jefes finales (sin duda, la especialidad de **Sega**). Pese a que *Time Crisis II* le supera con creces en todos los aspectos, ***Vampire Night*** es un correctísimo *shooter* para pistola. Posee todos los defectos y virtudes de esta rama del género, adorada por unos y despreciada por otros que achacan siempre su reiterativa mecánica. ***Vampire Night*** no ofrece nada que no hayas visto en títulos como *The House Of The Dead* o *Crypt Killer*. Sólo diversión y una total fidelidad a la recreativa. Nadie puede discutir que *Time Crisis 2* es muy superior, pero ***Vampire Night*** se presenta como una buena alternativa para aquellos usuarios que ya tengan el juego de **Namco** y busquen otro título más para poner en práctica su puntería.

<V. Night ha unido a Namco y Sega, especialistas en shooters para pistola>

VAMPIRE NIGHT

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Directo y adictivo como la recreativa.
[+] El diseño de los jefazos finales.
[-] Voces en castellano más que malas, funestas.
[-] Su mecánica puede parecer algo repetitiva.

GRÁFICOS: Los final bosses son Sega, espectaculares. Podrían haberse trabajado más la animación de los humanos.	7.9
AUDIO: Las voces en castellano carecen de cualquier emoción, parece que hablan como autómatas.	7.0
JUGABILIDAD: La misma mecánica de todos los shooters de pistola: apunta, dispara y recarga.	8.4
DURACIÓN: El modo Especial y los diversos entrenamientos logran dar nueva vida a la recreativa original.	8.0

CONCLUSIÓN
Una fiel adaptación de la recreativa original que interesará a los fans de los shooter para pistola. Eso sí, antes de decidirte por este juego, prueba antes el muy superior Time Crisis II.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

7.9 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

por << R. Dreamer >>

http://www.acclaim.com

SHADOWMAN

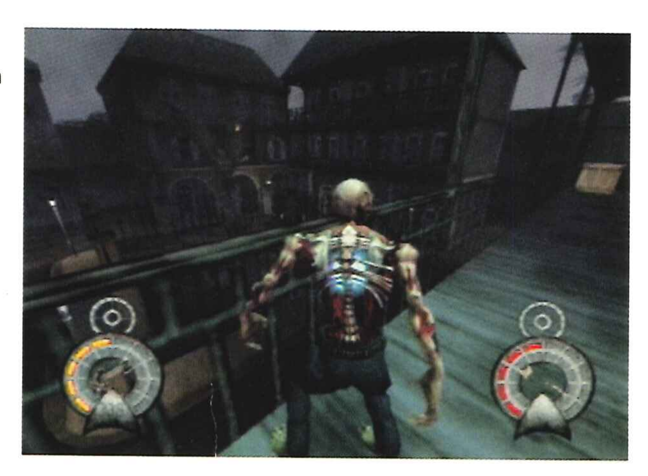
Mike Leroi y su alter ego, Shadowman, vuelven para

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: ACCLAIM
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 2
- MUNDOS: 5
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 979 KB (MÍNIMO)
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59,95 €



El primer *Shadowman* supuso todo un ejemplo de documentación y de trabajo bien hecho por parte de sus creadores. Ahora, después de una larga espera, ***Shadowman 2*** nos trae de nuevo las aventuras de este héroe que lucha contra el mal y que traspasa las fronteras de la muerte para transformarse en un demoníaco ser de ultratumba. Sin embargo, los estudios de **Acclaim** en **Teeside** no han afinado tanto como en la primera entrega. En esta ocasión, la historia comienza en una zona pantanosa del estado de **Lousiana**. El primer nivel, que sirve como una especie de introducción y para habituarse al control del protagonista, presenta a viejos conocidos como la bruja **Nettie** y el enano **Jaunty**. Pero además introduce a **Thomas Deacon**, un ex-policía que ha dedicado su vida a perseguir a los demonios «Gregori» y que pretende eliminarlos de una vez por todas contando con la ayuda de **Shadowman**. Por otro lado, el argumento se presenta tan interesante como en la primera entrega, sin embargo es difícil sentirse dentro de la piel del protagonista por los fallos diversos que hay en el apartado gráfico. Poco tiempo después de empezar la aventura, comprobaremos que en cuanto llega el día, **Shadowman** se transforma automáticamente en **Mike Leroi**. Los creadores también han implementado un sistema que nos permitirá contemplar cómo va cambiando la luz según pasan las horas. Otro aspecto que nos llamará la atención es el tipo de control elegido. Con L3 avanzamos, mientras que con R3 marcamos la dirección, al estilo de los *shoot'em-up* en primera persona para **PC**. Aunque no llevará mucho tiempo acomodarse a él, sobre todo para los que no estén acostumbrados, no es el más adecuado para una aventura. De cualquier forma, no será un inconveniente para disfrutar del juego. El problema es que los giros con la cámara ponen al descubierto que el motor 3D no mueve el entorno gráfico con suavidad. Incluso podemos perder de vista a **Mike/Shadowman** al pasar cerca de rincones o en pasillos muy estrechos. Algo bastante per-



<Shadowman 2 no cuenta con un apartado gráfico muy espectacular>

DualShock 2

○	Utilizar	L1	Equipar Izda.
□	Armas	R1	Equipar Dcha.
×	Agacharse	L2	Usar
△	Anular	R2	Usar
Cruceta	Zoom Cámara	Select	Inventario
Izq.	Avanzar	Start	Pausa
Der.	Dirección	L3	-
		R3	-

<Las pantanosas tierras de Lousiana sirven de punto de partida para la segunda aventura de Shadowman>

Al límite



EL MAPA
Aunque el juego sea lineal, puede resultar bastante fácil perderse en sus laberínticos escenarios sin un mapa.



DISPARANDO
Uno de los objetivos más divertidos será conseguir diez cráneos de pájaro utilizando con maestría un rifle de francotirador.



Un círculo de velas marca la entrada de la tumba donde se oculta Thomas Deacon. Cuando le encuentres te dará pistas para continuar avanzando.

Cuando Shadowman se sitúe entre los ángeles, se abrirán las puertas de una cripta.



Mike Leroi presenta un aspecto más fornido en esta segunda parte, como muestra la pantalla de la Dcha.

Dos en uno

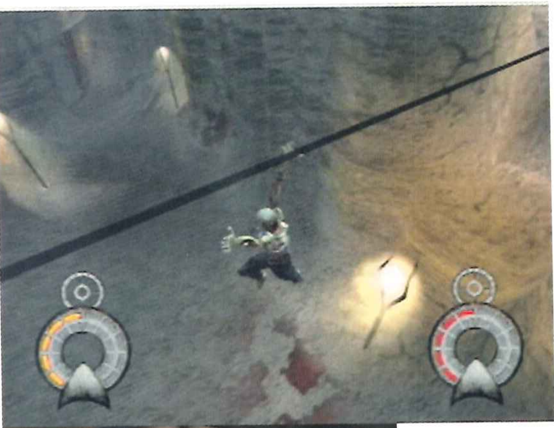
Mike por el día y Shadowman por la noche, una combinación mortal

En algunas zonas será indispensable utilizar a uno de los dos personajes. No tardaremos mucho en encontrar un reloj con el que poder cambiar la hora para manejar a **Shadowman** o a **Mike** a nuestro antojo. Además, el arsenal se adapta a cada personaje adoptando un aspecto más tétrico para el habitante de la zona muerta.



N 2ECOND COMING

combatir el mal en PlayStation 2



Shadowman hará gala de todo tipo de habilidades para salvar los obstáculos que halle en su camino.





judicial si en ese momento estamos luchando contra un enemigo. Aunque en la mayoría de las ocasiones nos ahorrará tiempo salir corriendo, porque los enfrentamientos resultan bastante confusos sin ninguna recompensa a la hora de demostrar nuestra habilidad. Quizá la mayor utilidad de las diferentes armas sea poder eliminar bidones, cajas y otros obstáculos del camino. También serán indispensables en determinadas tareas, como cazar pájaros con un rifle de francotirador para que **Nettie** pueda realizar un conjuro. La animación de los personajes tampoco ayuda a mejorar el aspecto gráfico del juego, algo que combinado con la brusquedad del motor gráfico nos deja bastante fríos. Si nos fijamos atentamente en los escenarios, veremos que tampoco son un alarde de detalles. Más bien nos encontramos con texturas bastante planas y normalitas. Tan sólo cabe destacar algunas zonas, sobre todo las exteriores, y los excelentes efectos de luz. Aunque los desarrolladores parecen haber perdido toda la fuerza con estos últimos. Por último, es muy loable que **Acclaim** haya doblado al castellano el juego. Pero visto el resultado final, quizá hubiera sido mejor dejar las voces en inglés con subtítulos en castellano, porque algunos personajes suenan «poco creíbles». En cuanto a la banda sonora, tampoco pasará a formar parte de la historia del videojuego. En fin, cuando algunos dicen que «segundas partes nunca fueron buenas»...

SHADOWMAN 2ECOND...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Un argumento interesante como su predecesor.
[+] Variedad de armamento para los protagonistas.
[−] El apartado gráfico no está a la altura.
[−] Los combates no resultan divertidos.

GRÁFICOS: Algunos efectos de luces deslumbran, pero el motor gráfico y el diseño de los escenarios dejan bastante que desear.	7.8
AUDIO: Sonidos repetitivos y una banda sonora que apenas llama la atención. Está doblado, pero de forma un tanto patética.	7.5
JUGABILIDAD: Los combates contra los enemigos son insulsos, es mejor salir corriendo. No invita a conocer la historia.	6.1
DURACIÓN: Los que tengan paciencia podrán disfrutar con más de 30 horas de juego. Pero hay que tener mucha voluntad.	7.2

CONCLUSIÓN

Es una pena que una licencia como Shadowman haya bajado el listón de esta manera. Aún así, los fanáticos de las aventuras de Mike podrán disfrutar otra vez con sus aventuras.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

7.0 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL





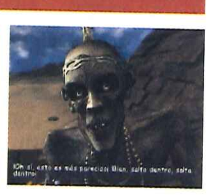
<Un viaje en el tiempo protagonizado por Chiara Mastroianni>



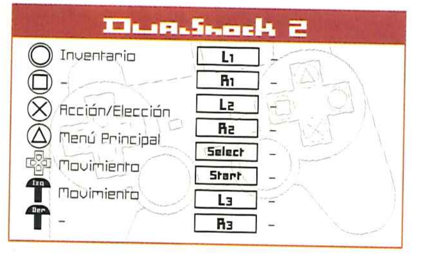
El aspecto más sobresaliente del juego son las abundantes secuencias de vídeo.

De viaje

EL MAPA
En **Egipto** podrás guiarte por un mapa para viajar a cinco lugares diferentes y conseguir que el faraón descanse en paz.



LA PSICOMOMIA
En tu viaje por el antiguo **Egipto**, encontrarás a este simpático compañero como conductor.



ATLANTIS III

Una aventura de corte histórico en el antiguo Egipto

FICHA TÉCNICA

- **COMPAÑÍA:** CRYO
- **DESARROLLADORA:** CRYO
- **DISTRIBUIDORA:** CRYO
- **PAÍS DE ORIGEN:** FRANCIA
- **GÉNERO:** AVENTURA
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1
- **PERSONAJES:** 1
- **CAPÍTULOS:** 6
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO/CAST.
- **NIVELES DIFICULTAD:** 1
- **MEMORY CARD:** 330 KB (MÍNIMO)
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 60.04 €



Uno de los principales atractivos de este título es que está protagonizado por la hija de **Marcello Mastroianni** y **Catherine Deneuve**, **Chiara Mastroianni**. Toda una promesa del cine francés, aunque no se pueda decir lo mismo de su primera incursión en los videojuegos. Su figura ha servido de modelo para la protagonista de ***Atlantis III***, así como sus movimientos capturados para dar mayor naturalidad al juego y su voz original en italiano, francés e inglés (aquí escucharemos el doblaje, que no es de los peores). La aventura transcurre en el antiguo **Egipto**, **Siberia** (edad Paleolítica) y la **Bagdad** de las *Mil y Una Noches*. La intrépida arqueóloga se desenvolverá en un entorno 3D en primera persona donde la cámara gira 360 grados, para que busque objetos, personajes que den pistas y *puzzles* que resolver. Su misión la conducirá a recuperar una misteriosa calavera de la mítica cultura *Atlante*. El argumento se presenta interesante, pero el apartado gráfico no se encuentra a la altura del *hardware* de **PlayStation 2**. No encontraremos paisajes impresionantes como en *Myst* y la historia resultará más interesante en su conjunto que en los detalles de su desarrollo. Los aficionados al género de aventura quizá encuentren este título atractivo dada la escasa oferta en **PlayStation 2**.





ATLANTIS III

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Las numerosas secuencias de vídeo.
[+] Que está doblado y traducido al castellano.
[-] Entorno gráfico poco aprovechado.
[-] La falta de gracia en la mecánica de juego.

GRÁFICOS: A pesar de lo destacado en las secuencias de vídeo, el entorno Quick Time VR resulta bastante soso para PS2.	7.2
AUDIO: Lo mejor, las voces están en castellano y algo importante en una aventura. Lo peor, la carencia de efectos para dar vida.	6.3
JUGABILIDAD: Una aventura que nos dará que pensar, con intrincados puzzles y una línea argumental con escasas pretensiones.	6.1
DURACIÓN: Una vez terminada la aventura no se ha incluido nada para activar la curiosidad del usuario y empezar una nueva partida.	6.4

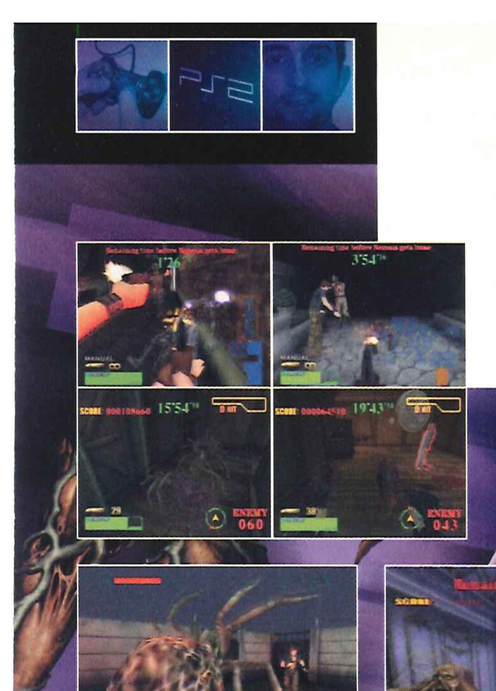
CONCLUSIÓN

Una de las pocas aventuras para PS2 que además está doblada y traducida al castellano. Sin embargo, el apartado técnico no resulta brillante para el hardware de esta consola.

PlayStation 2 Revista Oficial · España

6.6 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



La rapidez y puntería serán fundamentales en el juego.

Modos de Juego



ARCADE
Acaba con todo bicho viviente a lo largo de 5 niveles basados en los escenarios de *R.E. Code: Veronica*.



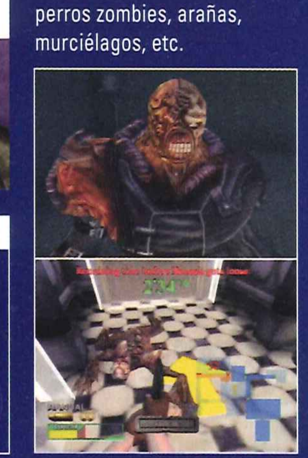


DUNGEON
Siete misiones con objetivos diferentes, eliminar al *final boss*, encontrar objetos, liquidar zombies, etc.

La fauna

Las bestias de la saga Resident E. han vuelto

Viejos conocidos como **Nemesis**, de la tercera entrega de la serie, y otras criaturas creadas por **Umbrella**, que tanto nos han hecho sufrir, están presentes en este título para que pongamos a prueba nuestra puntería. *Lickers*, perros zombies, arañas, murciélagos, etc.





DualShock 2

○	Coger Objeto	L1	Girar Izda.
□	Disparar	R1	Girar Dcha.
✕	Confirmar	L2	Cambiar Arma
△	Cancelar	R2	Cambiar Arma
	Movimiento	Select	-
Izq	Movimiento	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-



http://www.capcom.com

RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 CODE: VERONICA

Un paréntesis en una saga terroríficamente buena

Ficha Técnica

- **COMPAÑÍA:** CAPCOM
- **DESARROLLADOR:** CAPCOM
- **DISTRIBUIDOR:** ELECTRONIC ARTS
- **PAÍS DE ORIGEN:** JAPÓN
- **GÉNERO:** SHOOTER
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1
- **MODOS DE JUEGO:** 2 + 1 SECRETO
- **PERSONAJES** 2 + 2 SECRETOS
- **TEXTO-DOBLAJE:** INGLÉS/INGLÉS
- **NIVELES DIFICULTAD:** 5
- **MEMORY CARD:** 57 KB (MÍNIMO)
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 62.45 €

Además de disparar a los monstruosos enemigos del juego, si destruimos objetos encontraremos gratas sorpresas



AXNO

Dentro de la serie *Resident Evil* nos encontramos con el segundo capítulo de su versión *shoot'em-up*, en esta ocasión para **PlayStation 2**. La verdad es que esta mini-saga, bajo el nombre ***Gun Survivor***, no ha aportado ningún elemento nuevo, a pesar de su originalidad, al universo creado por **Shinji Mikami**. Sólo sus más fanáticos seguidores lo tendrán como un pieza imprescindible para completar la colección, porque el título que nos ocupa presenta pocos alicientes en sus propuestas. Para empezar, el control no es tan intuitivo y rápido como cabría esperar en un juego de disparos. *Time Crisis* le da mil vueltas a ***Gun Survivor***, ya que en el título de **Namco** el jugador siente recompensada su puntería y habilidad (especialmente si juega con pistola) en todo momento. En este juego ocurre todo lo contrario y el puntero se mueve con poca soltura por la pantalla, incluso resulta mucho más decepcionante si no queda más remedio que jugar con el mando porque entonces se desplazará horizontalmente sin permitirnos ninguna libertad para apuntar donde queramos. Por otro lado, quizá resulte original mover al personaje mientras disparamos, dándole un ligero toque de aventura al recoger objetos, pero nos dejará vendidos en más de una ocasión. Algo que demuestra claramente que el equipo programador no ha dado todavía con la fórmula mágica y, una vez más, la esencia de un *shooter* para pistola se pierde en un mar de confusión. Tan sólo la innumerable cantidad de extras adicionales que incluye el juego sirven de aliciente para llegar hasta el final de la aventura. En definitiva, si te gustan los juegos de pistola ***Gun Survivor*** te dará la oportunidad de poner a prueba la *G-Con 2*. Pero insisto, el motor gráfico del juego y la dinámica pueden resultar factores determinantes para acabar con la diversión.

<A medio camino entre un shooter y una aventura>

R.E. SURVIVOR 2 CODE...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Es una oportunidad para usar pistola.
[+] Inlcuye gran cantidad de extras.
[−] El apartado gráfico y sus ralentizaciones.
[−] El sistema de juego resulta confuso.

GRÁFICOS: A pesar de una ligera mejora respecto a Code: Veronica, las ralentizaciones y los diseños más simples bajan el nivel.	6.0
AUDIO: ¿Habéis jugado a R.E. Code: Veronica? Pues en este título encontraréis lo mismo, pero de una forma más repetitiva.	7.0
JUGABILIDAD: Le falta gracia. No recompensa nuestra puntería claramente y tener que mover al personaje no ayuda mucho.	6.0
DURACIÓN: Quizá aquí es donde más se han esforzado, con personajes ocultos y un modo Extra, aunque visto el resto del juego...	7.0

CONCLUSIÓN

Sólo aquellos que no quieran perderse ningún capítulo de la saga Resident Evil encontrarán una razón para adquirir este título, porque Capcom ha bajado el listón de una manera increíble.

PlayStation 2 Revista Oficial · España

6.5 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Doc >>

Podrás «grindar» casi cualquier superficie.

DualShock 2

◯	Grab	L1	Tweak/Cámara
▢	Grind	R1	Tweak/Cámara
✕	Salto	L2	-
△	Trucos Esp.	R2	-
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

Detalles

MODO VERSUS
El modo para dos jugadores (*split-screen*) te permitirá competir contra un amigo en tres diferentes variantes.

CINEMAS
El modelado 3D de los personajes durante los cinemas (generados por el *chip* gráfico) es impresionante.

<Dark Summit mezcla simulación y arcade>

www.darksummit.net

DARK SUMMIT

THQ reinventa el género del snowboard

Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** THQ
- **DESARROLLADOR:** RADICAL ENT.
- **DISTRIBUIDOR:** PROEIN
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** DEPORTIVO/ARCADE
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1-2
- **PERSONAJES:** 10
- **CIRCUITOS:** 6
- **TEXTO-DOBLAJE:** INGLÉS-INGLÉS
- **NIVELES DIFICULTAD:** 1
- **MEMORY CARD:** 235 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 67.95€



Desde la aparición de *Coolboarders*, los títulos de *snowboard* han ido apareciendo año tras año en las diferentes consolas existentes. Y aunque todos ellos seguían una evolución constante, ninguno llegó a innovar del todo en el género, hasta ahora. ***Dark Summit*** presenta un concepto de *snowboard* que se acerca más al género *arcade* que al simulador deportivo, dejando de lado todo tipo de carreras contra el crono y contra otros oponentes. Enfoca su jugabilidad a un sistema de objetivos que, lejos de asemejarse a títulos como *Tony Hawk's* o *Shaun Palmer's*, radica en los acontecimientos que su argumento narra. Tanto el original desarrollo de ***Dark Summit*** como su motor gráfico (en la media de lo que nos tiene acostumbrados **PS2** últimamente) convertirían el título creado por **Radical Entertainment** en uno de los mejores basados en el *snowboard*, si no fuera por un pequeño detalle: su jugabilidad. Su sistema de misiones nos obligará a completar una y otra vez el mismo escenario hasta conseguir la puntuación necesaria para pasar al siguiente y, tras varios intentos, comprobaremos que la dificultad de cada objetivo no se encuentra ni mucho menos a la par con la calidad de control de nuestro personaje. Nuestro *boarder* tardará en responder a cada movimiento que realicemos en el *pad* y la ejecución de algunos trucos será cosa del azar. **Radical Ent.** se ha atrevido a innovar en un género casi inexplorado, pero se ha dejado por el camino el elemento más importante, la jugabilidad.



Equipamiento

Mejorando tu personaje

A medida que consigues más puntos con tus acrobacias, podrás conseguir nuevos atuendos para tu personaje y nuevas tablas más rápidas y estables.



DARK SUMMIT

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Su innovador sistema de juego.
- [-] Todos los escenarios son demasiado parecidos.
- [-] Es imposible controlar bien a nuestro personaje.
- [-] Las misiones a completar son algo rebuscadas.

GRÁFICOS: Aunque el escenario se mueve suavemente, lo más destacable de Dark Summit es el modelado 3D de los personajes.	8.2
AUDIO: Una banda sonora dinámica (cambia dependiendo de la situación) y el estilo garage/drum'n bass amenizará nuestras partidas.	8.8
JUGABILIDAD: Radical Entertainment podría haber equilibrado la dificultad de las misiones con el control de nuestro personaje.	7.4
DURACIÓN: Completar los 4 niveles principales es casi una odisea. El modo Versus aumentará la vida del título de THQ.	8.0

CONCLUSIÓN

Es una lástima que un título de snowboard original y de buena factura técnica se eche a perder por culpa de un control muy limitado y que no puede equipararse a su dificultad.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

7.9 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



Los movimientos de Dark Summit se limitan a grabs, grinds, flips y giros.

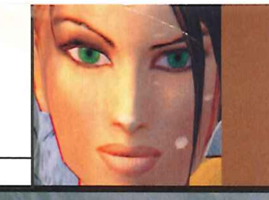
EL DANCE QUE TE PEGA



MADRID 104.3 - BARCELONA 104.2 - VIGO 104.7 - ZARAGOZA 92.0 - MÁLAGA 94.5
SEVILLA 96.5 - CÁDIZ 93.2 - LAS PALMAS 102.4 - PONTEVEDRA 97.8 - TENERIFE 91.1



por << Daniel Rodríguez >>



EL mundo de los humanos se encuentra asediado por hordas de Grulls, Wartoks y demás criaturas malignas. Al frente de ellas se encuentran los crueles Desert Lords. Ayuda a la bella heroína Rynn y a su fiel acompañante, el dragón Arokh, a salvar a la civilización de esta terrible amenaza.

drakan: the ancients' gates

8 CONSEJOS PARA DERROTAR A LOS DESER

1) Utiliza el poder de **Arokh** todo lo que puedas. Si tienes la posibilidad de acabar con los enemigos usando su aliento, no te arriesgues a desmontar. La experiencia subirá igual a tu marcador y te resultará mucho más fácil vencer a los enemigos.

2) Reparar las armas no es recomendable hasta que no estén completamente destrozadas, ya que la cantidad de puntos de durabilidad que pierden cuando son reparadas no varían dependiendo del estado en que estén.

3) Como dice el refrán, «quien mucho abarca poco aprieta». No intentes que **Rynn** sea una maestra en todas las artes. Lo más sensato es emplear el mayor número de niveles de experiencia en mejorar la destreza en el combate cuerpo a cuerpo, sin duda el recurso que más vas a utilizar.

4) Sin embargo, también es recomendable que tengas el nivel mínimo de experiencia para poder usar los dos hechizos más útiles del arsenal de **Jade**: el que provoca miedo en tus adversarios cuando te acercas y el que crea un clon tuyo. Este último es especialmente socorrido, ya que la imagen que fabrica es totalmente invulnerable e invisible para los enemigos. Utilízalo para explorar sin arriesgarte.



LLEGANDO A SURDANA

Te encuentras en el camino que conduce a **Surdana**. Avanza por él acabando con los débiles enemigos que te saldrán al paso. Aprovecha para practicar con la daga y con el arco en los puestos de guardia que encuentres por el camino. En un momento tendrás que saltar sobre un puente roto. Arovecha esta sección del juego para familiarizarte con los controles de **Rynn** y practicar sus golpes y movimientos especiales.

SURDANA

Cuando llegues a la ciudad fortificada puedes aprovechar para explorarla a fondo, hablar con los habitantes, etc. Al avanzar por la plaza tendrá lugar una secuencia. Tienes que llegar a lo alto de la torre, donde se encuentra el Palacio Real. Pero antes, si lo deseas, puedes llevar a cabo una misión secundaria.

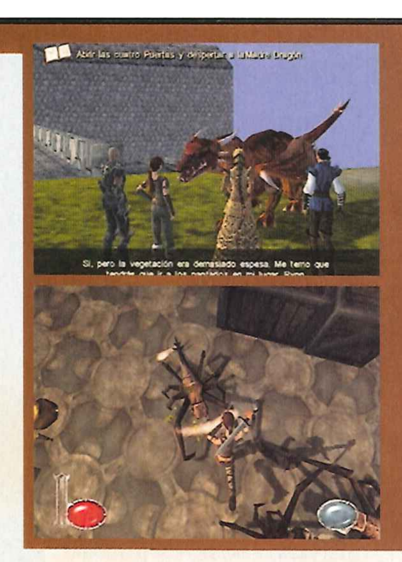
Misión Secundaria: Acaba Con Las Arañas

Para que de comienzo, debes hablar (pulsa L1) con un aldeano que aparece asustado a la entrada de su casa. Te contará que su vivienda está tomada por arácnidos. Entra en ella e investiga la habitación haciéndote con los *items* de los baúles. Después, entra por la puerta y baja a los sótanos. Destruye la amenaza de las arañas que te vayas encontrando. Sabrás que has acabado con todas porque te lo dirá **Rynn**. Sal de la casa y habla con el aldeano. Obtén tu recompensa.

Entra en el ascensor que se encuentra en la base de la torre. Avanza por el puente y entra en el castillo. Primero te recibirá el vidente real y después podrás hablar con la reina. Te contará los problemas a los que se enfrenta el reino y te pedirá que actives las cuatro puertas. Ésta se convertirá en tu misión principal durante todo el juego. Pero primero deberás conseguir una extraña Runa mística del Lodazal Sombrío, y sin contar con la ayuda del dragón **Arokh**. Antes, sin embargo, puedes llevar a cabo una nueva aventura de exploración.

Misión Secundaria: La Esposa Del Granjero

Abandona **Surdana** por la puerta contraria a la que has atravesado para entrar. Baja por el lateral de la montaña. Verás una granja en la que no eres muy bien recibida. Sigue adelante rodeando esta casa. Te atacarán algunos enemigos antes de llegar a otra granja. Habla con el hombre y te contará que su mujer ha desaparecido en el interior de una cueva cercana recogiendo champiñones. La localización de la misma aparecerá en tu mapa. Dentro te encontrarás decenas de

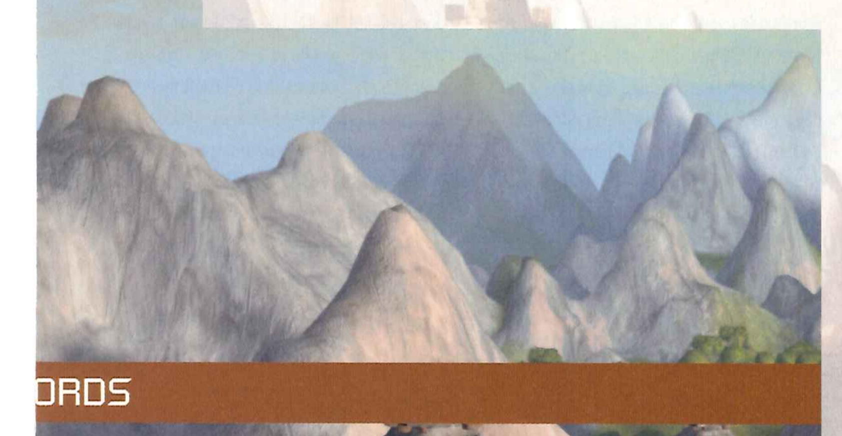


enemigos del mismo tipo, unos bichos bastante molestos que atacan sin previo aviso. Sin embargo, el camino a seguir es bastante lineal y no presenta ninguna complicación aparte de los enemigos. Cuando llegues a una depresión en el terreno podrás acceder a una pequeña cueva llena de enemigos y con alguna recompensa en forma de oro. Al final del recorrido te encontrarás con la despistada mujer. Habla con ella y te seguirá al exterior. Atraviesa la puerta bloqueada por la piedra y vuelve a la granja para obtener tu recompensa.

De nuevo en **Surdana**, aprovecha para visitar las tiendas, la armería y a la maga que vive en lo alto de la colina, aunque esto último no te será fácil hasta que no cuentes con la ayuda de **Arokh**. De todas formas, el uso de hechizos en esta parte del juego no es necesario. Al hablar con el herrero te encargará la misión de recuperar un casco de uno de los jefes del Lodazal Sombrío, tu siguiente objetivo. Para llegar a él baja por el camino que usaste antes hasta el río. Habla con el soldado que custodia la entrada.

LODAZAL SOMBRÍO

Nada más entrar te darás cuenta de que el sitio al que has sido enviada no es en absoluto agradable. Avanza por el agua y luego ➔



ORDS

5) Emplea sabiamente la opción de «hot slots» de tu inventario. Selecciona el arma de corto alcance y el arco, de modo que puedas pasar de una a otra sin tener que acceder al menú. Ten en cuenta que cuando entras en el inventario o en la pantalla de selección de hechizos la acción no se detiene y eres vulnerable a los ataques enemigos.

6) Aunque al comienzo del juego te parezcan de utilidad, los escudos son totalmente prescindibles. Es más, recomendaría que no los usaras. Es cierto que proporcionan una forma sencilla de protegerte, pero los ataques de tus enemigos seguirán produciendo daño, aunque sea una cantidad inferior. Domina el arte del «parry» (presionar el botón Círculo un momento antes del impacto del adversario) para poder evitar totalmente el golpe.

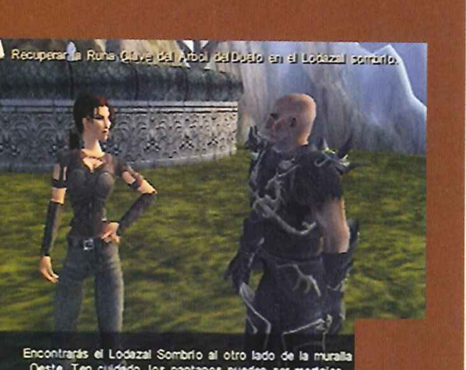
7) Si consigues un arma encantada con algún tipo de hechizo, lo mejor que puedes hacer es descargar la magia en cuanto puedas, aunque no haya enemigos cerca. Dado que el ataque mágico se realiza con el mismo botón que la defensa, el hecho de utilizar este tipo de armas cargadas te puede dejar vendido en un momento decisivo.

8) No malgastes el dinero comprando pociones de Maná y vende las que consigas para no ocupar espacio en el inventario. El poder mágico se recarga rápidamente por él mismo.









sube hasta que veas a un tipo. Habla con él y te comentará que su hija está desaparecida en este desagradable pantano. Se trata de un nuevo encargo que cumplirás más tarde. Sigue hacia adelante y baja de nuevo por el camino que te lleva al agua. En esta zona te enfrentarás a un nuevo tipo de enemigo, un **Trog** mago que lanza descargas eléctricas desde la distancia. Ten cuidado con él. Puedes ir hacia la izquierda si quieres explorar a fondo el lugar y conseguir todos los objetos, pero el camino correcto es el de la derecha. El Lodazal sigue un buen trecho y a ambos lados se abren algunas cuevas con *items* de interés. Un poco más adelante te encontrarás con una trampa fácil de esquivar en forma de tronco rodante. Poco después unos tótems de madera te dispararán flechas. Para atravesar esta zona sube por el cerro que está al Este. Llegarás a unas ruinas donde hallarás a un arrogante guerrero. Este personaje será de utilidad para cumplir una de las misiones más adelante. Continúa tu camino y en la bifurcación deberás tomar el camino que desciende. Cruza el puente y entra en la cueva si quieres hacerte con algunos objetos. Vuelve y, esta vez, asciende por el camino. Accede en otra cueva, depués sal de ella y llegarás a otro puente. Salta y continúa hasta que te halles, una vez más, al nivel del suelo. Muy cerca de este lugar encontrarás unas ruinas.

Misión Secundaria:
La Hija Perdida

Al acercarte a las ruinas verás una escena en la que un par de monstruitos intentan quemar viva a una chica. Tras la escena, acaba con ellos y libera a la chica. Recuerda hablar con el padre cuando abandones la zona para recoger tu deseada recompensa. Sube por las escaleras y avanza por las plataformas elevadas de madera. Entrarás en una cueva repleta de arañas. La mejor manera de deshacerte de ellas es utilizar el arco. Un poco más adelante encontrarás un ascensor. Sube hasta la zona superior y hallarás la salida de la cueva. Una gran zona abierta se abrirá ante tus ojos. En el centro de este nuevo lugar se levantará el Árbol del Duelo, el cual guarda en su interior la runa que buscas. Acércate a él para y verás una escena en la que queda claro que lo que tendrás que hacer es buscar otro método para llegar hasta ella.



Misión Secundaria:
La Espada De La Tierra

Esta misión se compone de varios pasos, todos ellos a efectuar dentro del Lodazal Sombrío. En ella entra en juego el personaje que encontraste en las ruinas. Cuando llegues a la ciudadela de los *Trog*, después de visitar el Árbol del Duelo, busca unas celdas. En una de ellas estará encerrado este individuo. Libérale y habla con él. Más tarde, cuando hayas encontrado la runa y acabado con el jefe, verás a un grupo de enemigos atacándole. Acaba con ellos y, en recompensa, te entregará un libro. Continúa y no subas por las rampas que llevan fuera del Lodazal. Te toparás con una especie de altar rodeado de pilares. Una escena tendrá lugar y aparecerá la espada como recompensa a tus esfuerzos. Cuando te hagas con ella tendrás que librar una dura batalla.

Entra en la cueva cerca del árbol. Avanza hasta que llegues a una zona con un letrero algo intimidatorio. Dirígete a la cabaña del centro y habla con el extraño hombre que habita en ella. Hazte con la llave y abre el cofre. Vuelve fuera y entra en la primera cueva. Comprobarás que el camino está bloqueado. Vuelve a la cabaña y se te encargará la misión de encontrar cuatro bolsas de pólvora para hacer volar por los aires la pared que te impide el paso. Dirígete a la mina que se encuentra en esta misma zona y explora a fondo para conseguirlas. Tendrás que utilizar los ascensores para moverte por los diferentes niveles del complejo. Una vez que las hayas reunido, el anciano fabricará la bomba. Ve con ella a la pared que no te dejaba pasar y úsala. Entrarás en el cuartel general y residencia de los *Trogs*, un lugar bastante peligroso para tu integridad física. Avanza hasta que veas dos pasillos empedrados que descienden. Ve por cualquiera de ellos. En la siguiente estancia, entra por el que está en medio para llegar a la zona de las celdas donde podrás liberar a un prisionero. Vuelve y sigue por el pasillo de enfrente. Continúa hasta llegar a una especie de biblioteca. En las vigas del techo encontrarás algunos objetos. Sigue avanzando hasta llegar a la zona inferior del árbol, donde podrás hacerte por fin con la runa, el objetivo de tu misión.

Misión Secundaria:
El Casco De Toadfist

Cuando te dispongas a salir, una escena te mostrará a algunos enemigos saliendo de un túnel. Acaba con ellos y entra por él. Llegarás al comedor. Sigue y baja por el ascensor y prepárate para el enfrentamiento contra el primer enemigo final del juego. Como tal, no te supondrá un gran esfuerzo deshacerte de él. Cuando esté acabado, coge su casco. El herrero del pueblo te lo agradecerá.



Sal de la cueva y avanza por el puente. Se romperá debajo de tus pies y caerás en una zona en la que unos *Trogs* están atacando al infeliz que liberaste de las celdas. Tras conseguir la espada y abrir la puerta, te encontrarás en la zona por la que accediste a esta fase. El hombre que te encargó la misión de recuperar a su hija estará allí. Habla con él y sal del Lodazal Sombrío por donde entraste.

SURDANA

De vuelta a la ciudad, y gracias a que **Arokh** ya está bajo tu control, tienes toda la libertad del mundo para explorarla a tu antojo. En los alrededores encontrarás multitud de enemigos, tanto *Wartoks* y *Grulls* como poderosos seres voladores, así como cuevas con *items*. En una de ellas, cerca de donde el río se divide en dos, en una gran zona abierta antes de llegar a la ciudad, encontrarás un gigantesco pollo. Si acabas con él, dejará un huevo de oro con el que podrás comerciar. También te vendrá bien acabar con los enemigos para ganar experiencia. Además, puedes llevar a cabo algunos encargos que aún no habías resuelto.

Misión Secundaria: Los Huevos De Alanegra

Si visitas al alquimista del pueblo, este te pedirá que busques huevos de esta extraña especie para su colección. Te pagará bien por ello. Para encontrarlos ve hacia el portal mágico y desde aquí sigue el curso del río. Hallarás un nido en uno de los laterales del cañón donde hay depositados varios de estos huevos. Vuelve a la tienda para reclamar tu recompensa.





Misión Secundaria: La Hermandad De La Palabra Sagrada

Si entras en la taberna de **Surdana** y hablas con los que allí se reúnen, te comentarán que algo extraño está sucediendo en este templo y que los Hermanos de la Orden necesitan ayuda. A lomos de **Arokh** vuela hasta el Palacio y luego al Este, pasando la tienda de magia. Tuerce al Sur un poco más adelante y sigue hasta que divises el monasterio. Baja y entra en él. Habla con los Hermanos para enterarte de lo que está pasando y baja a las catacumbas cuando te encuentres preparado. Aquí te enfrentarás a esqueletos armados con hachas. No son demasiado duros, simplemente cúbrete de sus golpes y ataca en el intervalo. Algunas de las paredes pueden ser destruidas si las atacas. Tendrás que usar los interruptores para abrir algunas puertas e ir bajando niveles. En una habitación bastante grande te quedarás encerrada con las luces apagadas. Aparecerán dieciséis esqueletos con los que tendrás que enfrentarte para poder salir. Al final encontrarás al jefe de los esqueletos, bastante más difícil de vencer que los subordinados. Tiene un ataque normal, un combo y un anillo de fuego que abrasa todo lo que se encuentra a su alrededor. Pero si te pegas a él y atacas con contundencia no supondrá ningún problema. Cuando esté acabado hazte con su espada y recoge los demás *items* de la habitación. Utiliza el tele-transportador para salir de allí. Habla con los Hermanos de nuevo para ser recompensado.

Misión Secundaria: La Guarida Del Inquisidor

Tanto las gentes que descansan en la taberna como algunos de los que circulan por las calles te comentarán sus miedos sobre lo que se esconde en las profundidades de la ciudad. Algo está secuestrando y asesinando a los habitantes de **Surdana**. Para descubrirlo, dirígete a la catarata y entra por una abertura que hay oculta tras ella. Los enemigos de esta zona son *Wartoks*, algunos de ellos dispararán bolas de fuego. Avanza descendiendo y acabando con ellos. El Hechizo de Miedo puede serte de mucha utilidad en estas circunstancias. Usa la palanca para desbloquear el camino. Cruza el puente y sigue adelante. Llegarás a una depresión en el terreno rodeada de ruinas. Te enfrentarás al Inquisidor, una especie de momia volante. Es un enemigo muy duro, ya que puede atacar a distancia. Usar una poción de invulnerabilidad es la mejor manera de afrontarlo.



Cuando haya desaparecido recoge el contenido de los cofres y habla con el aldeano. Usa el tele-transportador para salir del lugar. Vuelve a la taberna para recibir los agradecimientos y el oro.

Misión Secundaria: El Necromancer

Si vas a la Tienda de Magia, su propietaria te encargará el cometido de derrotar a un malvado mago que habita cerca de **Surdana**. Para encontrarle vuela hacia el Noroeste desde la ciudad. Entrarás en una especie de estrecho cañón. Muchos y duros enemigos voladores te acosarán. Cuando acabes con ellos avanza hasta la extraña construcción que se levanta en el centro del lugar. Desmonta y sube por las escaleras



hasta el portal. Éste te conducirá a la Ciudad de Los Condenados. De nuevo, los esqueletos armados serán tus principales enemigos, así como los abismos existentes en este universo tan particular. Cuando te acerques al cementerio, los inquilinos de las tumbas saldrán a tu paso. Antes de entrar en la cueva explora los alrededores y hallarás un árbol con una espada clavada que puede resultarte interesante. En la cueva hallarás al vidente real suspendido en el vacío. Cuando le ataques aparecerá el enemigo real. Atácale de nuevo para que este enemigo se haga vulnerable a tus embestidas. Cuando acabes con él recoge el oro y la piedra del pilar. Abandona la cueva usando el transportador. Cuando estés sobre **Arokh** en el exterior de este lugar, podrás recoger una nueva arma para el dragón. Ve a ver a **Jade** a su tienda. Como muestra de su agradecimiento, te dejará aprender un hechizo de tu elección completamente gratis.

LAS ISLAS ANDRELLIAN

Como ya has cumplido todos tus objetivos en esta zona del juego, tendrás que desplazarte a tu siguiente destino. Vuela hacia la tienda de magia y luego hacia el Este siguiendo el río hasta llegar al mar. El archipiélago que encontrarás está devastado. Cuando llegues, uno de los soldados te pedirá que acabes con las catapultas que se encuentran en la otra orilla con la ayuda de **Arokh**. Hazlo y luego visita el puesto avanzado. El capitán del barco te encargará la misión de recuperar sus mapas de navegación. En esta zona, en el interior de una cueva, hallarás una tienda que te será de mucha utilidad. También te encontrarás con el maestro **Sevoth** tendido en el suelo. Le hacen falta unas medicinas y, por supuesto, tú tendrás que buscarlas. Este es un buen momento para explorar todo el conjunto de islas. Hay varios enemigos voladores, catapultas de fuego y también varios campamentos repletos de enemigos. Utiliza el aliento de **Arokh** para acabar con todos ellos fácilmente. Si intentas abandonar la zona. El dragón te informará de que es imposible. Estaréis atrapados allí hasta que resolváis el tema de las tormentas. En una de las montañas del Norte hay un grupo de *Grulls*. Tras derrotarles encontrarás la entrada a una cueva cerca de una cabaña, al Sur de ésta. Aquí abundan los barriles explosivos, así que, ten cuidado. Los bichos que disparan fuego serán tus mayores inconvenientes para avanzar. Usa el ascensor y, un poco más adelante, escucharás una conversación. Tras ella te las verás con un enemigo algo más fuerte de lo habitual. Cuando te derrote, coge las medicinas y abre la puerta hacia el exterior. Vuelve al lugar donde reposaba el maestro **Sevoth** y dale lo que acabas de conseguir. Después de recuperarse te encargará otra misión, la de encontrar 20 cristales en el interior de una mina. Pero antes puedes ocuparte de algo que habías dejado en la lista de cosas pendientes.

Misión Secundaria: Las Cartas De Navegación Perdidas

Vuela de nuevo hacia el Norte hasta que llegues a una costa con varios barcos anclados en ella. Ten precaución porque serás atacado por criaturas volantes y ballestas de fuego. Cerca de allí, hacia el Noroeste, encontrarás una pequeña bahía habitada por unos cuantos enemigos. Da cuenta de ellos y entra en la cueva. Verás que la lava cubre la superficie en muchas partes. No tengo que decirte qué pasará si caes a ella. Avanza hasta que llegues a una zona con varios pasos, algo arriesgados, sobre la piedra incandescente. Además, te atacarán varios enemigos desde la distancia. En una de estas pequeñas islas encontrarás una espada. Más adelante, sobre un pilar rodeado de

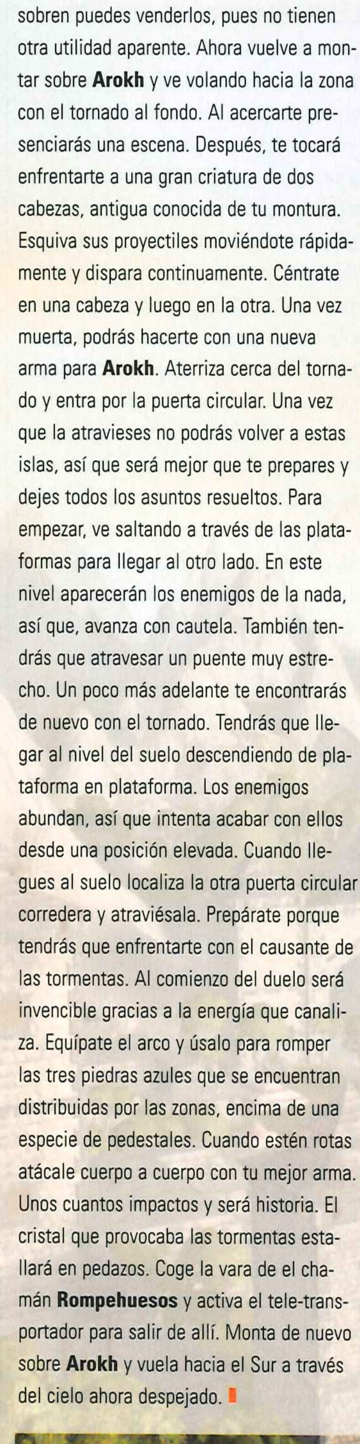
Así será si no te levantas y luchas contra ellos. En cualquier caso, ¿qué está pasando? ¿Sabes qué causa estas tormentas?



columnas, encontrarás lo que estabas buscando. Avanza un poco y abre la puerta para volver afuera. Ve a ver al capitán y entrégale las cartas. Te lo agradecerá con algo de oro.

Si has explorado a fondo el archipiélago, te habrás dado de bruces con la entrada a una cueva que permanecía cerrada. Pues bien, ahora estará abierta y conduce a las Minas de Cristal, tu próximo objetivo. Para encontrarla, vuela al Noroeste desde el puesto avanzado base. Se trata de una zona bastante grande, aunque el camino es lineal. Tu cometido es encontrar veinte cristales. Algunos están en el suelo. Otros se desprenderán de las columnas al atacarlas. Son varios pisos repletos de enemigos. En el centro del complejo subterráneo, que puedes observar cuando entras, te espera un gran enemigo. No te acerques a él, ya que te agarrará y te lanzará contra una pared. Usa el arco o la magia para vencerle. La cueva sigue, aunque seguramente ya tendrás los cristales requeridos. Al final de la misma, encontrarás una puerta al exterior. **Sevoth** te enseñará el Hechizo de Rayo gracias a los cristales. Los que te sobren puedes venderlos, pues no tienen otra utilidad aparente. Ahora vuelve a montar sobre **Arokh** y ve volando hacia la zona con el tornado al fondo. Al acercarte presenciarás una escena. Después, te tocará enfrentarte a una gran criatura de dos cabezas, antigua conocida de tu montura. Esquiva sus proyectiles moviéndote rápidamente y dispara continuamente. Céntrate en una cabeza y luego en la otra. Una vez muerta, podrás hacerte con una nueva arma para **Arokh**. Aterriza cerca del tornado y entra por la puerta circular. Una vez que la atravieses no podrás volver a estas islas, así que será mejor que te prepares y dejes todos los asuntos resueltos. Para empezar, ve saltando a través de las plataformas para llegar al otro lado. En este nivel aparecerán los enemigos de la nada, así que, avanza con cautela. También tendrás que atravesar un puente muy estrecho. Un poco más adelante te encontrarás de nuevo con el tornado. Tendrás que llegar al nivel del suelo descendiendo de plataforma en plataforma. Los enemigos abundan, así que intenta acabar con ellos desde una posición elevada. Cuando llegues al suelo localiza la otra puerta circular corredera y atraviésala. Prepárate porque tendrás que enfrentarte con el causante de las tormentas. Al comienzo del duelo será invencible gracias a la energía que canaliza. Equípate el arco y úsalo para romper las tres piedras azules que se encuentran distribuidas por las zonas, encima de una especie de pedestales. Cuando estén rotas atácale cuerpo a cuerpo con tu mejor arma. Unos cuantos impactos y será historia. El cristal que provocaba las tormentas estallará en pedazos. Coge la vara de el chamán **Rompehuesos** y activa el tele-transportador para salir de allí. Monta de nuevo sobre **Arokh** y vuela hacia el Sur a través del cielo ahora despejado.





blood omen 2

GUIA COMPLETA

por << R. Serrano >>



La épica historia de Nosgoth tiene su continuación en la última aventura de Kain. Si no quieres perderte sigue nuestros consejos y termina con Lord Sarafan para siempre.

CAPÍTULO 1: LOS BARRIOS BAJOS

Este nivel servirá de introducción para aprender a controlar las habilidades de **Kain** y familiarizarse con el entorno de **Meridian**. Para tal efecto serás guiado por **Umah**, una bella vampira, que dará las explicaciones necesarias que te permitan resolver las diferentes situaciones que vas a encontrar a lo largo de la fase. Después de pasar por el *checkpoint* (un círculo rojo que encontrarás en el suelo) sigue por el callejón escuchando las conversaciones y explorando hasta llegar a una puerta donde tendrá lugar una secuencia. Después salta sobre el techo para alcanzar a la chica y sigue su consejo intentando planear durante el salto. Continúa avanzando y verás un gran portón. A su derecha hay una palanca para abrirla. Sigue a **Umah** y abre la puerta siguiente. Pasa sobre el *checkpoint*, entra por otra puerta y verás una nueva secuencia. En esta sala, baja y absorbe la sangre del tipo encadenado. Tras las explicaciones pertinentes de **Umah** sobre cómo aumentará tu barra de energía al completar la que tiene al lado (con sangre y la energía de las reliquias). Continúa tomando el líquido vital del otro prisionero (recuerda que debes golpearles antes de poder hacerlo) y cuando tu barra de energía se expanda acciona la palanca para abrir la salida. Un nuevo *checkpoint*, otra escena y sigue los consejos de **Umah**, te explicará cómo defenderte, cómo combatir y cómo usar los superpoderes como el de convertirte en niebla. Con esta habilidad, si te sitúas justo detrás de un enemigo o víctima podrás realizar un ataque por sorpresa muy parecido a los *fatalities* de *Mortal Kombat*. No olvides inspeccionar cada zona para encontrar los cofres Reliquia e ir rellenando la segunda barra de energía. Aunque también hay otros cuyo contenido sirve para reforzar el poder de las armas. Pasado el cementerio llegarás a un lugar donde **Umah** te explicará todo lo que hay que saber de la energía *Glyph* que los *Sarafan* emplean para proteger la ciudad contra los vampiros. Activa la palanca que libera esta energía y cuando la corriente verde alcance el interruptor junto a la puerta estarás en disposición de abrirla. Al pasar, sigue el túnel y verás una zona cuyo suelo está cubierto por la bruma. Usa la habilidad Niebla para liquidar al guardián. Continúa por el callejón hasta una puerta junto a otro cajetín con energía *Glyph*. Ábrela y desciende por el corredor. De nuevo puedes utilizar la habilidad Niebla para eliminar al soldado, pero antes tienes que girar la manivela para desactivar los chorros de vapor. Después, avanza hasta encontrar a **Umah**. Cuando ella termine de hablar sigue recto, sube por una escalerilla para acceder a los tejados, salta a la otra sección para activar el *checkpoint*. Continúa bajando hasta llegar a un suelo de rejilla metálica. Entra en el edificio, en su interior hay una espada que **Kain** puede tomar. Sal al exterior, salta y abre la puerta. Aquí hay una caja que hay que retirar para dejar una puerta al descubierto. Pasa y sigue por la derecha y finalmente entra por la izquierda a un edificio. Ve al ascensor y baja. Aquí sal y encuentra una caja *Glyph* que tienes que activar. Regresa en el ascensor y dirige tus pasos a la puerta que has abierto. No tardarás mucho en ver una puerta grande. Activa la palanca y se abrirá. Después sitúa la caja debajo de la puerta, acciona la palanca y se abrirá la salida del fondo. La primera puerta comenzará a cerrarse pero la caja le impedirá bloquearte el camino. Contempla la escena y pasarás al siguiente capítulo.

CAPÍTULO 2: LA GUARIDA

Primero ilumina el *checkpoint*. Si vas hacia la derecha verás un cofre reliquia y un cajetín de *Glyph*, utiliza ambos y ve hacia la puerta junto a la manivela. Gira esta última (manteniendo pulsado Cuadrado) y al entrar usa la habilidad Niebla para acabar con dos ladrones. Después, sube por la escalerilla y llegarás a una zona nueva. A la izquierda hay unas escaleras que te conducirán a un cofre Reliquia. Sigue por este camino, sin olvidar tomar todo el líquido vital que puedas, y activa la caja *Glyph*. Ahora debes ir hacia el puente y al pasarlo abre la puerta. Aquí baja por las escaleras, sigue el pasillo con telarañas y en la bodega gira la primera manivela. Hay un cofre Reliquia para mejorar tu arma. Regresa a la bodega y sube por las escaleras. Arriba, busca una pequeña sala con una caja de energía *Glyph*. Cuando la pongas en marcha baja para activar la segunda manivela. Así accederás a otra caja de *Glyph*. Una vez activada vuelve a subir y abandona la posada. Espera a que la energía llegue a la palanca para hacer desaparecer la barrera

de energía verde que bloquea el paso. Ahora avanza por la calle y pronto verás una verja junto a una manivela. Gira ésta para que se abra la primera y al final de la calle, tras eliminar unos cuantos enemigos, alcanzarás una posada. Allí un simpatizante de la resistencia vampírica te indicará el camino a seguir. Después liquídale y sube por las escaleras. Coge la estantería y arrástrala hacia atrás. Pasa por el hueco y sal por la puerta. Esta calle conduce a la iglesia pero la verja está cerrada. Donde los dos guardias están charlando hay una caja que te servirá para salar sobre la valla hacia el *checkpoint*. Por este callejón llegarás a la parte trasera de la iglesia. Esta se encuentra custodiada por los *Sarafan*. Utiliza la habilidad Niebla para liquidarlos sigilosamente. Asciende por la escalerilla y por la pasarela de madera llegarás a un elevador. Desciende y avanza por el corredor hasta salir al exterior. Llegarás a una puerta bloqueada con vapor. Gira la manivela para que desaparezca y elimina a los trabajadores. La otra puerta te lleva a dos cofres Reliquia. Después, sigue el camino, cuando pasa del suelo de rejilla al de piedra verás una rampa que asciende, en un lateral hay un ventilador. Si saltas a esa zona verás otro cofre Reliquia. Arriba hay una puerta que no se puede abrir, así que regresa al camino principal. Nada más abandonar el edificio un empleado cerrará una puerta. Accede a la sala que hay frente a la entrada y activa la palanca. Camúflate con la niebla y pasa por la puerta, el trabajador no podrá verte ahora. En esta sala liquida al *Sarafan* y activa las tres palancas. Después podrás girar la manivela junto a la puerta y el vapor matará a los dos individuos que te impedían la entrada. Ve a la siguiente sala y acciona la palanca para salir. Una vez fuera acaba con el *Sarafan*. No puedes entrar por esta puerta así que desciende por la rampa hasta bajar a otra entrada. Detrás hay unos tubos expeliendo vapor. Sube por la escalerilla. Aquí pulsa la palanca central. Pasa por la puerta izquierda, mata al *Sarafan* y entra por la otra puerta. Vuelve a activar la palanca central para que el vapor desaparezca de la escalerilla al otro lado. Entra por la puerta derecha antes de que se cierra y finalmente sube por la escalerilla. Cuando acciones esta palanca el vapor de los tubos de la sala inferior desaparecerá y podrás lanzarte por el hueco sin peligro alguno. Después de flotar unos segundos en el aire llegarás a un saliente de madera con un *checkpoint* y sólo te quedará entrar por la puerta para enfrentarte a **Faustus**. Antes asegúrate de que tienes activado el poder Furia (icono rojo con L2). Cúbrete de sus golpes y cuando tengas la barra de Furia activada atízale con Círculo. Repite la operación tres veces y **Faustus** huirá a otra habitación. Aquí aprovecha los pasillos de niebla para camuflarte con esa habilidad y activar la palanca de la caldera sobre la que esté **Faustus**. Cuando consigas brasearle tres veces cambiará de estrategia. Se subirá a las vigas del techo y de vez en cuando volverá al suelo para lanzar una superpatada. Esquívala y se quedará atontado. Momento que **Kain** debe aprovechar para atacarle. Después de tres intentos, **Faustus** pasará a la historia. Luego, aprende a utilizar la nueva habilidad adquirida, el supersalto, y entrarás en el tercer capítulo.

CAPÍTULO 3: LA CIUDAD INFERIOR

Umah aparecerá de nuevo para indicarte que vayas al Santuario cerca de la posada del Cuervo Rojo. Limpia la zona de víctimas inocentes y demás enemigos y ve por un pequeño callejón a la izquierda de la zona principal. Verás un cofre Reliquia y si subes por las escaleras llegarás a un tejado. Un indicativo aparecerá para que saltes hacia el tejado de enfrente. Realiza el supersalto al otro lado, baja al suelo y estarás en una zona bloqueada con dos puertas de energía *Glyph*. Busca la posada y habla con la dueña. Después, cerca de la posada hay un pequeño puente que termina en una puerta con rejas. **Kain** le dirá lo que le ha dicho la mujer de la posada y el hombre que guarda la puerta te dejará pasar. Sigue el callejón y alcanzarás una especie de plaza con un gran portón. Avanza por el pasillo que asciende junto a la pared. Salta sobre la estructura en forma de columna frente a la puerta para activar un cofre Reliquia y utiliza el supersalto desde aquí para llegar a la zona con el cajetín de energía *Glyph*. Activa su palanca. Sigue la dirección de la tubería por la que viaja el flujo verde. Termina junto a una puerta que podrás abrir pulsando dicha palanca. Entra y verás a un tipo extraño. Después, coge el objeto que hay entre las tuberías verdes. Trasládalo a la otra habitación y cámbialo por el que no funciona. Entonces ve al cuarto con la palanca para que la energía llegue hasta la puerta y puedas abrirla. Llegarás a una entrada en la que es necesaria una contraseña. Así que continúa avanzando hasta alcanzar una calle más ancha. Termina con tus enemigos y recupera fuerzas si es necesario y busca un puesto llamado *Gosipikon*. El dueño te dirá que la contraseña es «La Noche Eterna». Ahora regresa a la puerta, confirma la clave para que el guardia te deje pasar. Avanza y entra en una sala con tres personas crucificadas, sube por la escalerilla y utiliza el supersalto para acceder al otro techo. Hay un cofre Reliquia y desde aquí se puede saltar a otro tejado con el suelo cubierto de niebla. Cuando veas la puerta de un almacén y un dispositivo de energía *Glyph* déjate caer al suelo para activar este último. Sube por la escalerilla y desde la caseta salta hacia la puerta del almacén. Entra y atraviesa una serie de oficinas hasta llegar a la planta baja. Continúa avanzando y sube unas escaleras para llegar a una palanca que tirará unas cajas abriendo un boquete en el suelo. Desciende por el agujero y el pasillo te llevará a una nueva zona. Busca una sala con una caja. Acciona la palanca y empuja la caja para subirla en el elevador. Después, empuja la sección por la que trasladaste la caja (se iluminará cuando te acerques a ella) y empújala de forma que cuando subas puedas tirar la caja para que caiga al suelo y abra un nuevo boquete. Vuelve a descender y liquida a los dos ladrones que aparecerán. Cuando alcances el área con la manivela utilízala para llenar la estancia con agua y utiliza el salto para llegar a la caja flotando. Sube por la escalerilla y sal al exterior. Aquí tienes que buscar una caja de energía *Glyph* y seguir la tubería. Una puerta se abrirá para acceder a un *checkpoint*. Avanza hasta alcanzar una habitación llena de agua. Sube por la escalerilla y salta al techo. Desde aquí empuja la caja y sigue su camino. Cruza el puente y activa la palanca. Ahora coloca la caja debajo del cierre metálico para que no pueda bajar. Gira la manivela para vaciar el agua y pasa corriendo para subir por las escaleras y llegar a otro *checkpoint*. Encontrarás varios guardianes peleando. Deja que te quiten un poco de trabajo y elimina a los que queden. Después abre la puerta para acceder a una zona nueva. En los callejones es posible acceder saltando hasta el tejado de los edificios. Usa el supersalto para llegar al techo sobre el guardián de la energía *Glyph*. Desciende e intenta apagar la alarma con la palanca junto a la puerta para que no aparezcan más *Sarafan*. Elimina al guardián y gira la manivela y verás un *checkpoint*. Busca la salida sin olvidar rellenar tu barra de energía y gira la manivela para abrir la puerta de barrotes. Ahora sigue la estela del vampiro. Salta de edificio en edificio hasta ver una secuencia. Después, desciende por la rampa y continúa avanzando hasta encontrarte con dos guardianes. A la derecha verás dos cajas apiladas que te permitirán saltar al otro lado. Aprovecha la ocasión para vaciar el cofre Reliquia y baja al sótano. Tira de la palanca para retirar el puente. Inspecciona uno de los rincones para descubrir una caja y empújala hasta colocarla en la misma posición del puente. Ahora alcanza la manivela y gírala para llenar el hueco de agua. Entonces retrocede a la palanca para extender el puente. Salta de nuevo y vacía el agua. Después empuja la caja hasta el hueco para descubrir un túnel. Síguelo y acciona la palanca para desactivar la energía *Glyph*. Vuelve a la superficie y entra por el callejón que conduce a la taberna *Blue Lady*. Allí encontrarás a un viejo conocido, **Vorador**, que es el jefe de la Resistencia.

CAPÍTULO 4: LA CIUDAD SUPERIOR

Nada más empezar da cuenta de unos cuantos humanos para revitalizar tu salud. Después, avanza y pronto tendrá lugar una secuencia. Entonces te enfrentarás por primera vez a los guardianes sagrados. Después, gira la manivela y continúa tu camino hasta llegar a una gran sala con un *checkpoint*. Liquida a tus enemigos y sube por la escalera de la derecha para entrar en una sala con una palanca que gira la estructura central. Ve hacia ella y gira la manivela para que vuelva a su posición original. Continúa avanzando mientras persigues a **Marcus**. Al final del pasillo hay una puerta que te llevará al exterior. Sube la escalerilla y gira la manivela para salir a la calle y activar el *checkpoint*. Una nueva secuencia y tendrás que acabar con todo bicho viviente para alcanzar una puerta al final de esta calle. Ábrela con una palanca, repite la misma operación con la siguiente puerta y estarás en otro *checkpoint*. Avanza hasta



llegar a una escalerilla. Empuja la caja para dejarla justo debajo. Entonces salta desde ésta a la escalerilla y sube al tejado. Déjate caer por la claraboya y una vez abajo gira la manivela para abrir una puerta. Desde el balcón usa el supersalto para llegar hasta la apertura en la pared de enfrente. Aquí lucha contra los *Sarafan* y baja por las escaleras. Abre la puerta y continúa descendiendo. Al final gira la manivela y estarás en un nuevo *checkpoint*. Aquí hallarás un guardián de energía *Glyph*. Después, ve hacia la garita de los *Sarafan* con dos estandartes al lado de la puerta. Entra en el patio y pulsa la palanca de energía *Glyph*. Ahora gira la manivela para abrir la verja y finalmente utiliza el poder Niebla para pulsar la palanca que abre el portón de madera sin que lo note el guardia. Una palanca más y **Kain** llegará a otro *checkpoint*. Dos nuevos guardias de energía *Glyph* te esperan. Cuando termines con ellos gira la manivela para que deje de caer agua por la pared. Después sube por la escalera y ejecuta un supersalto hacia donde caía el agua. Ve hacia la estatua gira la manivela y se abrirá una puerta en el patio inferior. Una manivela más para acceder a otra secuencia. Después, lucha contra los guardianes, continúa abriendo puertas y llegarás a una calle. Cuando uses la palanca abrirás una puerta y se cerrará otra. Mata al guardia. Con la manivela de la izquierda vacía el agua y activa la energía *Glyph*. Ve a la derecha y vacía el estanque. Tira de la palanca para tirar la caja. Usa otra vez la manivela para vaciar el otro estanque y empuja la caja de forma que bloquee la puerta y no pueda cerrarse. Activa la palanca y tendrás las dos puertas abiertas. Sólo te queda girar la manivela y el portón te conducirá a un *checkpoint*. Liquida dos guardianes de energía *Glyph* y entra por la única puerta que no está cerrada. Una vez dentro, primero aparta la caja de su posición original. Sube las escaleras, pasa de largo la palanca y gira la manivela. Después, activa la palanca para tocar la campana y abandona la torre del reloj. Ya puedes pasar por las puertas del patio. Este camino te conducirá a un elevador. Sube en él y arriba busca una ventana abierta a la que puedes llegar con el supersalto. Atraviesa una serie de habitaciones hasta llegar a un *checkpoint*. Inspecciona la zona para encontrar dos baterías *Glyph*. Sube por la escalerilla y con la manivela sube la caja. Ahora lleva la batería de la izquierda a la derecha. Sube otra vez para retirar la caja y poder colocar la batería en su lugar. Se abrirán unas puertas. Pasa a la zona nueva y busca una puerta para entrar en un edificio. Sube las escaleras y al salir por el otro lado tendrá lugar una secuencia con **Marcus**. Ve hacia el *checkpoint*. Acaba con cualquier enemigo que aparezca y sube por unas escaleras al fondo. Al final hallarás una escalerilla que te lleva a una vidriera rota. Desde aquí haz un supersalto hasta la otra torre. Baja, pasa por la puerta y activa el *checkpoint*. Sigue avanzando, baja por las escaleras y en el vestíbulo encuentra la única puerta abierta. Llegarás a la biblioteca. Aquí te espera el primer Capitán **Glyph**. Termina con él y sigue el camino que te indica el sirviente. Avanza hacia el cementerio y aquí aparta un bloque para descubrir un pasaje. En tu camino hallarás varios guardianes sagrados antes de llegar a una cripta. Empuja los tres bloques oscuros y la puerta de hierro se abrirá. Estás en otra sección del cementerio. Abre la puerta y entrarás en un edificio. Después de pasar por el *checkpoint* sigue el pasillo hasta que tenga lugar una secuencia. Después sigue a **Marcus** hasta alcanzar los tejados. Allí usa el supersalto para pasar por la ventana y acceder a un *checkpoint*. Continúa acechándole y finalmente tendrá lugar la batalla. Primero activa las palancas laterales para que suenen las campanas. De esta forma **Marcus** será visible y podrás golpearle. Cuando sus guardianes destruyan las campanas sube a la segunda planta.

CAPÍTULO 5: LA FORTALEZA SARAFAN

Baja las escaleras, a la derecha hay un camino con niebla que termina en un edificio. Selecciona la habilidad Encantar y sigue las instrucciones para controlar al humano en el interior. Así podrás abrir la puerta, sigue el pasillo y accederás a un *checkpoint*. Liquida al guardia del pasillo y gira la manivela para que desaparezca el vapor. Baja las escaleras y en esta habitación baja hasta la máquina. Acciona la palanca en uno de sus extremos. Después sitúa la batería a la izquierda al lado del radiador, junto al barril que bloquea la puerta. Sube a la plataforma y pulsa la palanca. La batería explotará y puedes continuar avanzando. Sigue el pasillo y al final asciende por las escaleras para cargar en el cofre Reliquia. Después baja y abre la puerta. Este corredor conduce a una sala grande y unos dormitorios. Avanza a estos últimos y acciona la energía *Glyph*. Regresa a la sala grande para abrir la puerta. Un nuevo corredor que tras subir unas escaleras te llevará a una estancia inmensa. Sube a la primera plataforma por la escalerilla y gira la manivela. Desde aquí utiliza el supersalto para llegar a la otra plataforma con otra manivela. Después busca la última donde puedes Encantar al tipo para que gire la manivela. Ahora que está vacío el estanque baja y entra por la tubería. Después sube por la escalera y la puerta te conducirá a una gran sala con tres jaulas colgando del techo. Ve hacia la izquierda. Verás una escalerilla. Sube por ella y pulsa la palanca. Desciende por el otro lado y entra en el cuarto para tirar de la palanca que abrirá la puerta. Vuelve a subir arriba y cambia de nuevo la dirección de la energía *Glyph*. Ahora puedes entrar por la puerta y llegar a un ascensor. Sube para acceder al recinto principal de los *Sarafan*. Entra en el salón y mira el pasillo superior. Puedes controlar la mente de un ciudadano para que desactive la energía *Glyph*. Ahora puedes continuar avanzando. En la sala del mural tienes un *checkpoint* a la derecha. Una escalinata termina en una puerta guardada por una mujer que te encargará una misión, liquidar a **Artemis**. Hazlo y regresa a la puerta. La mujer eliminará la barrera *Glyph*. Al final de este pasillo sube por el ascensor. Avanza y utiliza el supersalto en la terraza. Continúa por el pasillo, baja la escalerilla con la palanca por si caes, después dobla la esquina y vuelve a usar el supersalto. Habrás llegado al pasillo donde tomaste control del ciudadano. Busca una puerta con una palanca para acceder a un *checkpoint*. Después de la secuencia salta abajo y pulsa la palanca para abrir la puerta. Elimina a todos los Capitanes **Glyph** y finalmente salta a la escalerilla para subir a la segunda planta. Pasa por la puerta, baja por la escalerilla y verás un ascensor. Sube, se activará la alarma, continúa ascendiendo por la escalera de caracol. Activa la palanca y salta abajo antes de que se cierre la puerta. En la parte superior encontrarás un palanca que abre un pasaje secreto. Ve por él y utiliza Encantar para controlar a un ciudadano al otro lado de la puerta para que halle la palanca que la abre. A la izquierda hay un pasadizo que te llevará a un *checkpoint*. Al final del pasillo abre la puerta para salir al tejado. Mata a cualquier enemigo que aparezca y finalmente ve hacia la izquierda de la capilla donde hay una palanca que desactiva la barrera. Entra por la puerta principal y después de otra secuencia busca la estatua de un héroe *Sarafan*. Tira de ella para abrir una entrada secreta. Sal y activa la caja de energía otra vez, pasa por la entrada secreta y libera a **Umah**.

CAPÍTULO 6: EL BARRIO INDUSTRIAL

Dentro del edificio avanza hasta donde hay dos obreros. Activa la válvula y después la energía *Glyph*. Regresa al principio y abre la puerta. Antes de pasar vuelve para girar otra vez la válvula. Sube unas escaleras y en la sala abre la puerta. Sigue subiendo y abre otra puerta. En un pequeño cuarto pulsa una palanca para que baje una escalerilla. Sube y entra por la puerta a un pasillo con un *checkpoint*. Avanza y tras la secuencia avanza hasta ver una palanca sin energía. Baja por la izquierda y activa la caja de energía *Glyph*. Después sube a la plataforma con el trabajador y usa el supersalto, siguiendo las cajas hasta llegar a la plataforma superior. Abre la puerta y activa la energía *Glyph* en la sala con el trabajador. Ve a la puerta que has activado para encontrar otro *checkpoint*. Camina hacia el ascensor, baja y ve a la derecha. Mata a las ladronas y salta a la zona de trabajo. Activa las cuatro palancas y vuelve a la segunda planta para pulsar el interruptor. Baja y sigue a la caja en la cinta transportadora. Recargará y continuará su camino. En la siguiente zona tendrá lugar una secuencia. Pasa por el tremendo boquete de la pared y sube a la parte superior. Pulsa la palanca, abre la puerta y entra en la góndola. Cuando llegue a su destino busca una escalerilla junto a un *checkpoint*. Sube, avanza un poco y vuelve a subir. Al final del corredor hay una puerta que conduce a otro *checkpoint*. Aquí sube la escalerilla y avanza hasta el ascensor. Llámalo con la palanca y sube. Sigue el pasillo con niebla y encontrarás un elevador para ir a la zona inferior. Aquí avanza, salta cuando se corte el camino y al llegar al final encontrarás una puerta que conduce a un *checkpoint*. Sigue el pasillo pasa una habi-

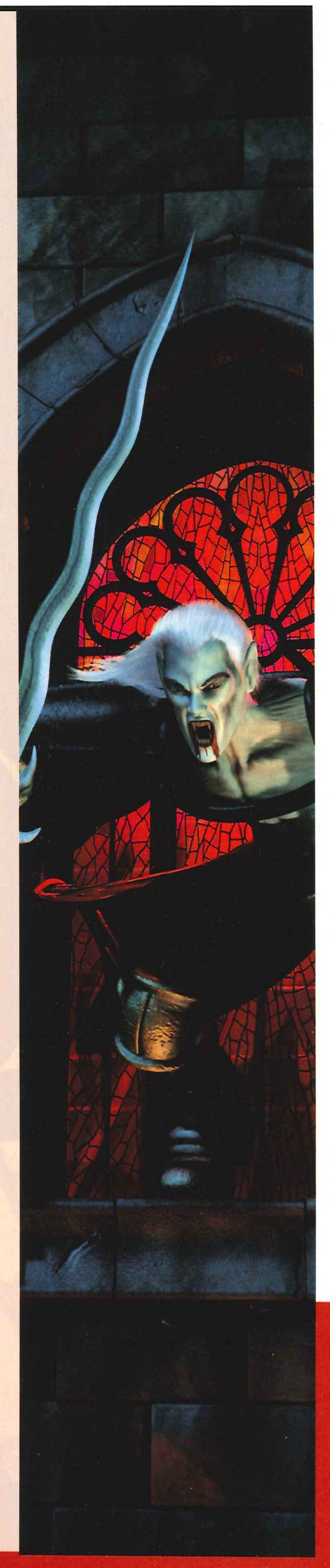
tación y llegarás a una cinta transportadora. Cerca hay una palanca que abrirá la puerta para que pases por la cinta a una nueva sección. Continúa hasta que pases por una puerta y llegues a una ventana. Controla al trabajador al otro lado para que active las bombas. La ventana se romperá y podrás pasar. Ve por el túnel, en la bifurcación sigue por la izquierda y llegarás a una sala desde la que puedes Encantar a un trabajador para que te abra la puerta. Continúa y pronto estarás ante otra ventana, controla al trabajador para que ponga en marcha la cinta transportadora. Después pasa por ella a un nuevo *checkpoint*. En esta sala abre la puerta. Pulsa la palanca y después controla al individuo de la ventana. Condúcele hasta la palanca que te abra camino. Ya puedes pasar hacia donde se encontraba éste y abrir una nueva puerta. En este pasillo utiliza la habilidad Niebla hasta llegar a otra ventana. Alejado de ella Encanta al trabajador para que explote las bombas. Pasa por la ventana y sube en ascensor a otro *checkpoint*. En esta sala sube por las escaleras, pulsa la palanca y pasa por la puerta que se abre. Pasa por dos cintas transportadoras y llegarás a una ventana. Controla al trabajador para que pulse una palanca que parará una cinta transportadora y pondrá en marcha otra. Busca esta última para llegar a la sala con los dos trabajadores y activa una palanca que pone en marcha un pequeño tren. Sigue a éste a una sala con una palanca que activa un ascensor. Sube, gira la manivela y busca unas escaleras que te conducirán a otra sala. Aquí empuja el tope junto al fuego y retira el otro de la vía. Después acciona el mecanismo y habrá una explosión. Puedes pasar a otro *checkpoint*. Sigue hasta un precipicio que puedes salvar con el supersalto. Avanza por el túnel y llegarás a un *checkpoint*. Sube en el ascensor hacia la piedra Nexo y enfréntate a **Sebastian**. Primero cógele con Triángulo y lánzale a los chorros de vapor. Después intenta que cuando salte la energía violeta se encuentre entre **Kain** y **Sebastian** para que le cause daño. Consíguelo tres veces y él intentará destruir la piedra Nexo. Entonces salta a la plataforma y utiliza Encantar en el individuo tras la ventana para que pulse una palanca llenando de vapor el fondo de la sala. Ahora arroja a **Sebastian** al fondo hasta que muera.

CAPÍTULO 7: LOS CAÑONES

Avanza y tras la secuencia salta abajo. Después sigue la rampa ascendente hasta llegar a un *checkpoint*. Continúa y ve por la derecha saltando de saliente en saliente. Un túnel te conducirá a un lugar con un molino de agua. Baja y acaba con las dos ladronas. Después controla al molinero para que suba y pulse una palanca. Ve a la escalera de la derecha y empuja la caja bajo la puerta. Vuelve a controlar al molinero para que tire de la palanca. Después ve hacia la izquierda del escenario y salta encima de las plataformas que rotan para llegar al otro lado y acceder a un *checkpoint*. Ahora utiliza el supersalto para avanzar de roca en roca. Al final úsalo para llegar a la plataforma con el cofre. Entra en la torre y sube las escaleras para entrar por la puerta. Aquí hay otra entrada a otra torre. Desciende por las escaleras y activa un *checkpoint*. Antes de salir pulsa la palanca para abrir una puerta. Una vez fuera dirige tus pasos hacia el gran portón que se abrirá automáticamente. Aquí sigue hacia la derecha y gira la manivela. Entra en la torre y sube para activar la energía *Glyph*. Baja, pulsa la palanca y pasa por la puerta de hierro a un *checkpoint*. Avanza por el túnel que se está cayendo a pedazos, pasa un carro y salta sobre el puente roto. Finalmente llega a la salida y activa el *checkpoint*. Aquí continúa hasta llegar a un vehículo. Sube por la escalerilla y con el supersalto alcanza unos salientes. Sube por la montaña y finalmente usa otra vez el supersalto para llegar a una zona con niebla. Al final hay una entrada a una mina. El túnel te llevará a un *checkpoint*. En esta sala ve detrás de las cajas para subir en un ascensor. Al llegar arriba avanza y sube por la rampa para Encantar a un ciudadano. Abre con él la puerta del prisionero. Retrocede para controlar al prisionero. Sube con él las escaleras y gira la manivela. Bajará una escalera, sube por ella como **Kain**. Acciona una palanca para abrir la puerta y entra en la cárcel. Dentro hay una salida a un túnel. Avanza por él y al llegar al precipicio salta al camino. Te encontrarás con unos demonios. Continúa por el camino hasta llegar a una puerta con un *checkpoint*. Después sigue y llegarás a una puerta doble. A su izquierda hay una entrada a una torre ardiendo. Sube saltando hasta que alcances una puerta. Pasa por ella y cruza el puente para después bajar por la torre a un nuevo *checkpoint*. Gira la manivela y ve hacia la rampa junto a la casa. Salta sobre la casa y de ahí hacia el molino. Gira esta manivela. Ahora regresa a la casa y a través de la ventana controla al campesino para que tire de la manivela poniendo en marcha el tren. Éste te conducirá a la siguiente sección con un *checkpoint*. Busca a la izquierda un panel de control con tres palancas y pulsa Izquierda, Medio, Derecha y Medio. Junto a la cinta transportadora hay una válvula, gírala. Activa la energía *Glyph* y pasa por la puerta. Aquí gira otra manivela para que la cinta se ponga en funcionamiento. Sigue la cinta y verás una válvula que para la maquinaria de la derecha. Tienes que pulsarla cuando la piedra esté cerca de la entrada para que no la machaque, porque transcurrido un tiempo vuelve a ponerse en funcionamiento. Ve al otro lado de la trituradora y si todo fue bien la piedra estará allí. De otra forma tendrás que repetir la operación. Repite la misma operación en el panel de esta zona con tres palancas y se abrirá un nuevo camino. Activa el *checkpoint*. Avanza por el camino y sigue la vía que asciende por la derecha. Al final usa el supersalto para llegar al saliente donde se encuentran dos personas. Sigue subiendo y verás que puedes llegar a un *checkpoint* con un supersalto. Pasa detrás de la catarata y gira la manivela para abrir la puerta a una nueva zona. Aquí hay más demonios. Dirígete a la derecha para ascender por una serie de escalerillas a una torre. No toques las válvulas, en su lugar salta hacia el otro edificio con supersalto. Aquí ignora también la válvula. Baja por las escaleras y controla al hombre tras la reja para que active la energía *Glyph*. Ahora tienes que ir activando las válvulas cuando la energía esté cerca, si no tendrás que volver a empezar. Ya puedes ir a la barrera verde y desactivarla con la palanca. Avanza un trecho y llegarás a otro *checkpoint*. Acaba con el demonio y entra en el edificio, conseguirás la habilidad de la Telequinesia. Tras la secuencia úsala para activar el símbolo sobre la puerta. Cuando se abra, avanza por los pasillos para llegar al siguiente capítulo.

CAPÍTULO 8: LA PRISIÓN ETERNA

Nada más empezar, avanza hasta llegar a un precipicio. Usa el supersalto y después la ➔





Telequinesia para abrir la puerta. Ya en la prisión, y tras la secuencia, sube por las escaleras. Salta al trono en medio de la sala, de ahí a la derecha y ve al fondo. Desde el saliente, salta al otro corredor y sube por la escalerilla. Ve a la derecha y salta hacia la puerta con antorchas azules. Da paso a un *checkpoint*. Después baja por el agujero y mata las dos arañas. Sigue tu camino y liquida una araña más. Busca una celda y pulsa la palanca para subir la caja del medio de la sala. Ahora salta por el hueco. Inspecciona la sala y tras la secuencia sube para activar el *checkpoint*. Sal y usa el supersalto y la Telequinesia durante una serie de plataformas hasta llegar a un puente. Aquí lucharás contra un guardián de la prisión. Cuando termines con él baja por las escaleras a la sala del planetario. Activa la palanca y sal a un *checkpoint*. Baja por las escaleras y utiliza Telequinesia para levantar una serie de escaleras. Asciende y serás teletransportado a otro *checkpoint*. Ve hacia el centro para activar la palanca. Las plataformas cambiarán de posición y el objetivo será llegar utilizando el supersalto hasta otro *checkpoint*. Desde aquí continúa subiendo con el supersalto hasta alcanzar la puerta y ser llevado a otro *checkpoint*. En esta habitación sube por las cajas a la segunda planta. Activa una palanca y sigue subiendo hasta alcanzar un nuevo *checkpoint*. Llegarás a una zona con celdas. Usa la Telequinesia para bajar las cajas y pasa a la celda con el símbolo. Sube por la escalerilla y abre las celdas superiores hasta hallar una con una escalerilla. Arriba usa Encantar para que un preso abra la puerta. Después busca una celda con una escalerilla y sube arriba. Pulsa la palanca para subir las cajas y con supersalto accede al *checkpoint*. Avanza y al final sube por unas escaleras a una celda que tienes que abrir con Encantar. Entra y mata a los dos guardias para seguir. Usa Telequinesia y llegarás a otro *checkpoint*. Avanza y usa Telequinesia en el símbolo para restaurar el puente. Crúzalo y pulsa la palanca. Regresa por el puente y usa Telequinesia para abrir la puerta siguiente y descubrir un *checkpoint*. Aquí avanza hasta que veas una secuencia, después huye de **Magnus** hasta que haya otra escena. Finalmente salta hacia el cofre y sigue el pasillo para contemplar otra secuencia. Entonces ve a la derecha para activar otro *checkpoint*. Sigue el pasillo hasta una habitación con dos guardias. Continúa el camino hasta llegar a una sala con tres salidas. Una da a una escalerilla que conduce a unos barrotes. Desde ellos controla uno de los enfermos para que accione una palanca. Sube y pasa por la puerta que ha abierto para hallar un *checkpoint*. Corre y cruza el puente, al llegar al otro lado utiliza la Telequinesia para destruirlo y aparecerás en otro *checkpoint*. Después recorre un largo pasillo hasta alcanzar una gran sala con una plataforma central. Salta hacia ella y usa la Telequinesia en el símbolo. Regresa por el puente y pulsa la palanca para rotarlo. Ve a la apertura donde termina el puente y entra. Usa Telequinesia en el símbolo. Vuelve a la palanca para rotar dos veces el puente que te conducirá a una habitación con una palanca. Al pulsarla tendrá lugar una secuencia. Ve al centro y habla con el hombre. Después pulsa el interruptor del centro y finalmente ve hacia la puerta con antorchas azules después del *checkpoint*. Continúa el camino hasta encontrarte con **Magnus**. Pulsa la palanca para levantar el puente y al cruzarlos haz lo mismo para quitarlo. Llegarás a un *checkpoint*. Ahora caminarás por unos pasillos en los que te puedes quedar atrapado entre rejas. Cuando ocurra, usa Telequinesia antes de que la trampa acabe con tu vida y continúa hasta llegar a una puerta que conduce al último *checkpoint* de la fase. Por fin te enfrentas con **Magnus**. Utiliza las estatuas para esconderte y después atácale con Telequinesia. Repite la operación hasta que se vaya. Entonces síguele y ponte frente a las cuchillas de las estatuas. Evítale cuando cargue para que las destruya. Después sube a la plataforma y con la Telequinesia activa los cuatro símbolos. Consigue que se estampe contra la lanza de la estatua que se ha formado y finalmente que lo haga contra el símbolo de la plataforma. **Magnus** morirá.

CAPÍTULO 9: EL ARTEFACTO

Sigue el túnel y ve hacia el primer *checkpoint*. Después enfréntate a un nuevo tipo de enemigo y continúa hasta hallar otro *checkpoint*. El pasillo te conducirá a una sala con una maquinaria. Salta al otro lado y pasa por la ventana. Aquí, baja al suelo y pulsa los dos interruptores. Entra en la sala de la izquierda y con la Telequinesia pon en marcha un ascensor para subir a la plataforma. Pasa al otro lado y salta hacia la energía *Glyph*. Una vez activada regresa al pasillo para accionar el panel y entrar a una sala con trabajadores. Sigue por este pasillo y después gira a la izquierda. Podrás usar la Telequinesia en un símbolo. Regresa al corredor principal. Al final usa Telequinesia en el símbolo derecho y regresa al otro pasillo. Desde ahí, controla la mente del esclavo para activar la energía *Glyph* y poder continuar tu camino. En el siguiente pasillo deberás enfrentarte a un demonio y después podrás seguir avanzando. Llegarás a una sala grande. Desciende por la rampa. Abajo busca una caja de energía *Glyph* y cuando la actives sube para Encantar al tipo detrás del cristal. Así se pondrán en funcionamiento los émbolos que te dejarán llegar a un pasillo que conduce al próximo *checkpoint*. Avanza por el pasillo y salta sobre el estanque de agua. Desde ese lado usa Telequinesia para vaciar el agua. Baja y activa energía *Glyph*. Ya puedes subir y abrir la puerta. El largo pasillo continúa y, al final, entra en la sala. Baja a la parte inferior y pulsa la palanca. Sube por la escalerilla y con la palanca liquida al ser al otro lado. Puedes continuar hasta que el paso esté bloqueado. Aquí usa Encantar para que el esclavo pulse una palanca. Entonces salta por la ventana y accede a la entrada que has abierto. Una vez dentro sigue por el túnel a la derecha y llegarás a una zona acristalada. Combina la Telequinesia y el control mental para conducir al esclavo hasta la palanca. Después podrás continuar para llegar a un *checkpoint*. Sigue caminando hasta que tengas que luchar con dos enemigos y finalmente entra en una sala gigantesca. Nada más entrar realiza un supersalto hacia la plataforma con la caja de energía *Glyph*. Después baja y salta sobre el estanque de agua. Pulsa la palanca para vaciar el agua. Desciende y retira la batería para desactivar todas las barreras. Vuelve al área principal. Una de las celdas tiene un túnel que conduce a una palanca. Al activarla se abrirá una puerta en la plataforma con energía *Glyph*. Ve hasta allí y pasa por una serie de cámaras que te llevarán a otro corredor. Éste conduce a una sala con cajas. En la parte inferior hay una puerta con un guerrero. Acaba con él y después salta al fondo. Avanza hasta que veas una secuencia. En cuanto termine utiliza Encantar en el esclavo para que abra la puerta y **Kain** no muera ahogado. Al salir desciende, coge un hacha y salta para llegar a un ascensor. Llegarás a la sala donde se encuentra **La Masa**. Avanza hasta hallar un panel que llamará a un ascensor y sube para ver el próximo *checkpoint*. Avanza y con la Telequinesia elimina la barrera de energía. Más adelante utiliza una palanca y aparecerá un ascensor. Sube y ve por el pasillo hasta otro elevador. Una vez arriba realiza un supersalto para salvar el hueco y llega al siguiente ascensor. Finalmente pulsa la palanca para extender el puente hacia **La Masa** y disfruta con la larga secuencia.

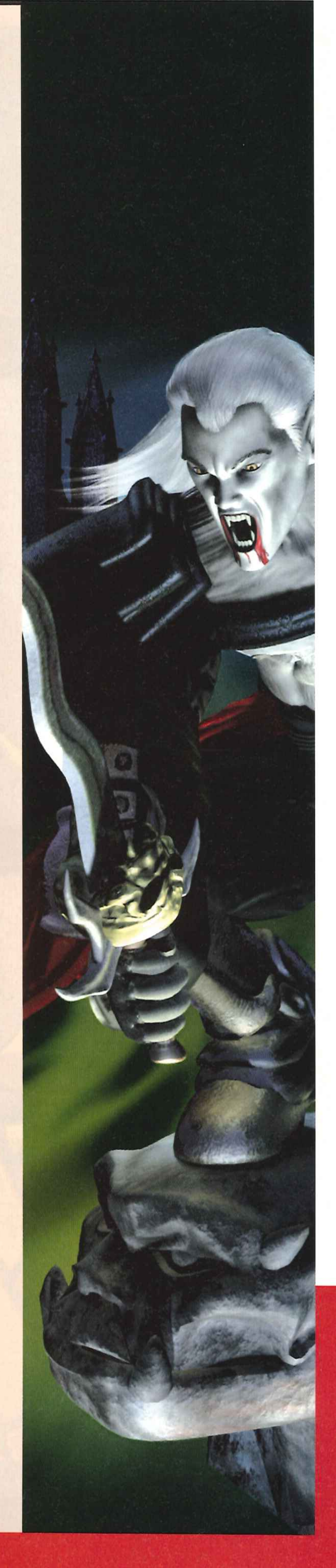
CAPÍTULO 10: LOS MUELLES

Camina hacia el portón, controla la mente de la mujer y te abrirá la puerta. Continúa hacia la derecha y pasa por el *checkpoint*. Después saldrás a una plaza. En una puerta te pedirán la contraseña, así que dirígete hacia el muelle. Allí, ve hacia la derecha y utiliza el supersalto para llegar a una plataforma con dos marineros hablando. Dirán la contraseña durante la conversación. Después ve por el callejón, gira la manivela y saldrás frente a la puerta donde ya puedes decir la clave. No tardarás mucho en llegar a un *checkpoint*. Ahora gira la manivela para abrir la puerta y ve junto a un grupo de fardos a la izquierda del faro. Usa Telequinesia en el símbolo y un barco se irá. Con el supersalto llega a la otra zona del muelle. Cruza el puente metálico y sube por la escalerilla. Entra por la puerta y empuja la caja hasta que esté frente a ella abriendo un hueco en el suelo. Salta y abajo verás un puerta que te lleva al exterior. Avanza, llegarás a una entrada con escaleras, y sigue hasta que un hombre te pida que apagues el faro. Entra por esa puerta a un *checkpoint*. Desde aquí, ve hacia la derecha y no tardarás en entrar en un almacén. Liquida a los guardias y cambia la dirección de la energía *Glyph*. Entra en la celda derecha y pulsa la palanca para apagar el faro. Vuelve a cambiar la dirección de la energía y en la otra celda gira la manivela. Finalmente, haz que la energía vaya hacia la palanca para encender el faro de nuevo. Tras la secuencia sal del almacén y pasa por el puente levadizo al próximo *checkpoint*. En el patio, acaba con los dos guardias y se abrirá una puerta. En esta zona ve a la derecha y entra en el edificio con presos. Sube las escaleras y utiliza las palancas para llevar la

caja hasta la ventana del fondo. Tras la secuencia encamínate hacia la puerta que ha destrozado el demonio. Encontrarás a **Umah**. Cuando termines de hablar sigue hacia delante y en el patio grande, después de acabar con tus enemigos, usa Encantar para que un ciudadano vaya al panel de control cerca del lugar. Usa la palanca para mover la caja y después, con la otra, déjala caer para que mate al guardia. Ahora abre la puerta con **Kain**. No tardarás en ver un *checkpoint*. Sigue la calle hasta el fondo y tras la puerta abierta hallarás otro *checkpoint*. Liquida a los guardias y al salir estarás en un nuevo *checkpoint*. Continúa por la orilla del agua hasta que llegues a un trozo de muelle sin valla. Desde ahí haz un supersalto a la otra orilla. Avanza hacia la derecha y vuelve a saltar hacia el otro lado para llegar a una nueva sección. Sigue el mismo procedimiento hasta llegar a una zona con una taberna. Entra dentro y sube a la segunda planta. Un pasillo te llevará a una puerta, tras ella hay una escalerilla por la que puedes descender. Pasa por varias puertas y llegarás a una calle con dos enemigos. Al fondo hay una escalerilla. Sube hasta la plataforma y desde ahí da un supersalto al altillo de enfrente. A la izquierda hay un hueco. Pasa por él y llegarás a un ascensor. Tendrá lugar una secuencia. Ahora ve a la zona enrejada, controla la mente del trabajador y hará descender la jaula del monstruo. Después del desmadre haz que el hombre haga bajar de nuevo la jaula, entra en ella y controla otra vez su mente para que la suba.

CAPÍTULO 11: LA CIUDAD DE LOS HYLDEN

Cuando el barco atraque, dirige tus pasos a la entrada. Tras hablar con **Lord Sarafan** sigue hacia la izquierda y sube por la rampa. Encontrarás un hueco para descender. Abajo usa Telequinesia y la bestia hará el trabajo sucio por **Kain**. Es hora de regresar a la puerta principal. Dentro de la sala pulsa la palanca y entra en el elevador. Te conducirá al primer *checkpoint*. Al salir, Kain conversará con unos humanos. La bestia aparecerá de nuevo. Huye por la izquierda hasta que llegues a un *checkpoint*. Pasa por la puerta y en esta especie de laboratorio sólo encontrarás una salida. Después sigue por el corredor y desciende por el medio. Utiliza las dos palancas y una explosión hará un boquete en la pared. Cuando entres por él sigue por los pasillos infestados de enemigos y finalmente llegarás al exterior. Salta hacia abajo y avanza bordeando el edificio. Una piedra te servirá para llegar a la continuación del paseo más elevado. Avanza por éste hasta acceder al interior y hallar un *checkpoint*. Sal por la puerta frente al *checkpoint* y baja. Coloca la batería junto al trozo de pared con color diferente. Sigue de frente y sube por unas rampas que te conducirán a una puerta. Una vez dentro, controla la mente del trabajador para que pulse la palanca. La bestia entrará en la sala y al terminar su labor haz que te siga hasta la otra ventana. Activa la máquina que la matará y romperá el cristal. Ya puedes entrar en la sala de control. Activa dos palancas que hay en la parte frontal para que explote la batería. Regresa a donde ésta se encontraba y pasa por el hueco. Encanta al hombre para que vacíe el canal de agua. Empuja la caja para colocarla junto a un hueco en la barandilla de arriba. Vuelva a Encantar al hombre para que llene el canal y con el supersalto llega a la caja. De ahí al pasillo, activa la palanca y desciende. Frente a la entrada verás plataformas que ascienden. Sube en una y llegarás a un pasillo superior. Síguelo hasta que acabe, desciende y en el otro lado verás un corredor a la izquierda. Continúa por él y llegarás a una sala grande con un ventilador en el techo. Baja por la derecha y llegarás a una habitación. Gira la manivela para vaciar el agua. Tírate donde estaba el estanque y coloca las cajas de forma que cuando estén flotando te permitan llegar hasta una que está frente a una puerta cerrada. Delante de la puerta Encanta al hombre tras el cristal para que te abra la puerta. Avanza por la sala y empuja la caja. Desde ésta, salta a la última caja y de ahí a la puerta para alcanzar un *checkpoint*. Continúa por la otra puerta y sube en una de las plataformas verdes a un nivel superior. Sal y sigue por un hueco en el suelo a la izquierda hasta llegar a un *checkpoint*. Avanza, salta y bordea la estructura verde para entrar en otra sala. Sigue y llegarás a un sitio con una especie de lava verde, desde aquí usa el supersalto para alcanzar la otra orilla. Avanza y llegarás a una plataforma metálica. Pulsa la palanca y sube al elevador. Arriba, sube a las cajas y desde ellas salta de chimenea en chimenea. Al otro lado avanza, lucha contra un monstruo y entra por la puerta izquierda hacia un *checkpoint*. Ve recto y al final sube a la plataforma. Acciona la palanca y la barrera de la puerta desaparecerá. Entra en la sala de pinchos, activa el interruptor y sigue a la plataforma. Salta sobre ella y de ahí a la superior. Sigue el pasillo y salta a la plataforma metálica central. Avanza hasta que puedas saltar sobre una caja y desde ese lugar ve por el corredor. Al final verás dos monstruos y a la izquierda una sala con dos palancas. Una abre la puerta de la sala principal. Cuando la abras, ve hacia allí y entra por ella. En esta estancia **Kain** se subirá en un transporte que le conducirá al edificio con el artefacto. En la sala de desembarco liquida a los monstruos y avanza. Después te encontrarás con un nuevo tipo de enemigo que dispara rayos. Usa Telequinesia en los cuatro símbolos y acabarás con el engendro mecánico. Ahora viene una larga secuencia. Finalmente estarás frente a una puerta con un símbolo verde. Ve hacia la derecha y baja al banco de arena. Desde ahí salta al otro del fondo y después entra en el edificio. Sigue el gran pasillo hasta llegar a un *checkpoint* al lado de una corriente de agua. Controla la mente del trabajador para que vacíe el agua. Baja y coloca la caja bajo la palanca. Después ve hacia la derecha y sube a otra plataforma. Avanza y al llegar a la plataforma metálica usa supersalto para acceder a la que está enfrente. Busca una palanca que abrirá una puerta. Vuelve para controlar al individuo para que llene de agua el canal. Salta a la caja y activa la palanca. El agua desaparecerá, ve hacia la puerta que abriste anteriormente y sube en una plataforma. Llegarás a una sala con dos bestias. Mátalas y abre la puerta con la palanca. Sigue, contempla la secuencia y avanza hasta la siguiente puerta. Al entrar verás otra secuencia. Y cuando termine combatirás con **Lord Sarafan**. Primero usa Telequinesia. Esquiva sus proyectiles y lánzale un ataque. Cuando esté atontado utiliza supersalto y cae sobre él. Bloquea sus ataques y esquiva el golpe, espera que se rellene la barra de energía de habilidades, selecciona Inmolar y cuando esté a tope lánzale un ataque y repite la operación hasta pasar al siguiente nivel. Selecciona Berserker y cuando la barra esté a tope ataca a **Lord Sarafan** para acabar con él. ∎



por << Daniel Rodríguez >>

STAR WARS: RACER REVENGE

Menú de trucos
Poner en práctica los trucos de este título requerirá algo de trabajo por tu parte. Tienes que conseguir que aparezca la opción para poner un nombre después de haber superado algún *record* (vuelta más rápida, carrera más rápida o máximo número de victorias). Cuando lo logres, introduce como nombre NO TIME, respetando el espacio entre las palabras. Escucharás un sonido y se te volverá a pedir tu apodo. Esta vez introduce el que quieras.

Todos los circuitos
Después de haber activado la opción de trucos con el paso anterior, ve al menú principal del juego y deja pulsados L1, L2, R1 y R2. A continuación, presiona rápidamente la siguiente combinación de botones: Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Círculo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado. Un mensaje en la pantalla te informará de que el truco ha funcionado y se habrán abierto como por arte de magia todos los circuitos del juego.

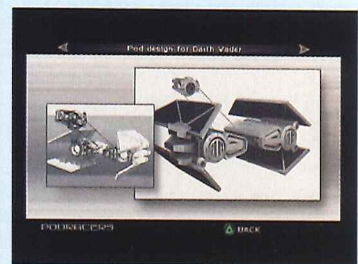




Modo difícil
Si el juego se te ha quedado corto y te apetece enfrentarte a un reto más duro, introduce esta combinación en el menú principal: dejando presionados L1, L2, R1 y R2, pulsa Triángulo. Un mensaje en la patalla te confirmará de que el truco ha sido introducido correctamente.

Todas las galerías
Para ver todos los bocetos del juego, en el menú principal, deja pulsados L1, L2, R1, R2 y presiona Derecha, Cuadrado, Izquierda, Círculo, Abajo, X, Arriba, Triángulo.





STAR WARS: JEDI STARFIGHTER



Código maestro
Entra en el menú de opciones del juego y selecciona la opción de Códigos. Introduce PNYRCADE y no te preocupes, porque el juego no lo reconocerá. Sin embargo, este paso es completamente necesario para que puedas introducir los códigos siguientes.

Invencibilidad
Tras haber activado el código maestro, introduce QUENTIN para gozar de invulnerabilidad durante el transcurso del juego.

Nueva nave
Usa HEADHUNT como código para manejar la nave de los cazarrecompensas.

Sin indicadores
Si quieres que no aparezcan indicadores en pantalla introduce NOHUD en el menú de códigos.

Ángulos extraños
Usa DIRECTOR como código para que aparezcan nuevos puntos de vista.





VIRTUA FIGHTER 4



Poses clásicas
Si quieres que tu personaje creado en el modo *Kumite* adopte posiciones de victoria diferentes, haz que llegue hasta el Segundo Nivel **Kyu**. Tras el combate pulsa los tres botones del juego para que las realice a voluntad.

Nuevos fondos
Para cambiar el fondo de pantalla que te acompaña cuando navegas por los menús del juego, pulsa L1 para avanzar por las distintas composiciones o R1 para volver. Este truco tienes que realizarlo estando en el menú principal.

Personajes de VF1
Primero tienes que lograr que el personaje que has creado llegue hasta el Primer Dan como mínimo. Después, cuando le selecciones para luchar, deja pulsado Puño y Patada hasta que el combate de comienzo para ver el resultado.

Luchar como Dural
Para poder jugar con el extraño y metálico ser que utiliza las técnicas de todos los personajes, primero tienes que lograr que aparezca como contrincante en el modo *Kumite* y luego, por supuesto, vencerle.

MR. MOSKEETO

Madre Mosquito
En la pantalla de selección de personaje mantén presionado L1 y pulsa rápidamente Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo, Cuadrado, Cuadrado, R1, R1, R1. El sonido de un grito te confirmará que ha funcionado.

Padre Mosquito
Igual y en el mismo lugar que antes, mantén presionado L2 y pulsa rápidamente Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo, Cuadrado, Cuadrado, R2, R2, R2.



LEGO RACERS 2

Jugar como un marciano
Presiona Derecha, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba en el menú principal del juego. Un alegre sonido te informará de que lo has introducido correctamente. A partir de ahora el personaje que controlas será de otro planeta.



Circuito de Marte
Si quieres aventurarte en el circuito localizado en el planeta rojo, durante el transcurso de una carrera presiona Start para pausar el juego e introduce Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Izquierda, Derecha.

CART FURY



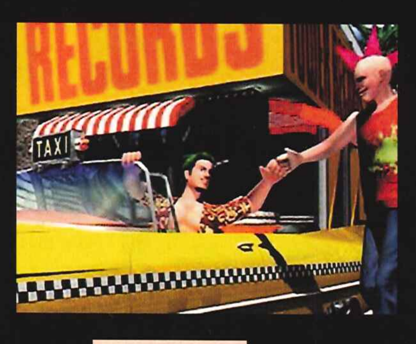
Juega con Niebla
Entra en el menú de opciones del juego y selecciona la opción de Trucos. Introduce la siguiente combinación: R2, R1, X, Cuadrado, Cuadrado, Círculo. Aparecerá **Niebla**, resaltada y en la parte inferior de la pantalla.

Coches ocultos
En la pantalla de selección de conductores, si quieres que aparezcan unos cuantos más pulsa R1. Si haces lo mismo, pero utilizando L1, en la pantalla en la que eliges carrocería, tendrás a tu disposición algunas adicionales.

por << Daniel Rodríguez >>

CRAZY TAXI









■ Montar en bici

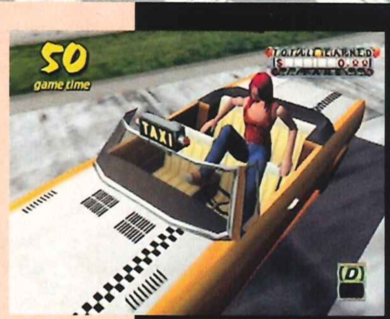
Puedes cambiar tu taxi amarillo de siempre por una atractiva bicicleta con capacidad para dos personas. Para lograrlo pulsa y mantén pulsados L1 y R1 en la pantalla de selección de conductor. Depués, suelta L1 y luego R1. Pulsa ambos botones de nuevo y esta vez suéltalos al mismo tiempo. Después pulsa X. El sonido del timbre de una bici te confirmará que has introducido bien el código.

■ Nuevas vistas

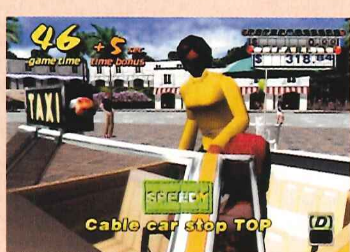
Para que este truco funcione se requieren dos mandos conectados a la **PlayStation 2**. Durante el transcurso de una partida normal en cualquiera de los dos modos del juego, pulsa en el segundo mando L1 y R1 y mantenlos pulsados. Presiona Círculo en este mismo mando para ver el juego a través de una vista en primera persona. Si pulsas Cuadrado aparecerá un velocímetro en pantalla y si presionas el botón de X harás un *zoom*.

■ Modo experto

Si quieres ponerte a prueba como taxista, quizá te interese activar esta modalidad oculta en la que todas las indicaciones que te sirven de ayuda han desaparecido. En el menú principal mantén pulsados L1, R1 y Start. Avanza con ellos presionados hasta elegir al personaje y el modo de juego.







DYNASTY WARRIORS 2







■ Todos los generales

Para gozar de esta ventaja, en la pantalla de título presiona rápidamente Cuadrado, R1, Cuadrado, R2, Cuadrado, R2, Cuadrado, R1. Un sonido te confirmará que el truco ha sido introducido correctamente. Entra en la pantalla de selección de personaje, previa a la batalla para comprobar que la plantilla de personajes seleccionables ha aumentado considerablemente.

■ Modo Edición

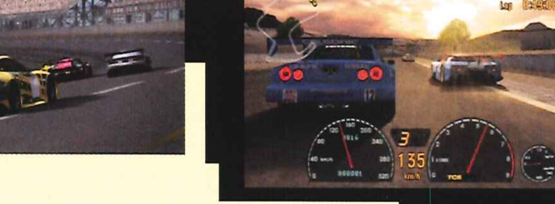
Presiona R2, R2, R2, L2, L2, L2, R1, L1 en la pantalla de título. Un sonido te informará de que la combinación ha sido introducida adecuadamente. Entra en el menú de opciones para comprobar que una nueva posibilidad se ha abierto.



GRAN TURISMO 3 A-SPEC

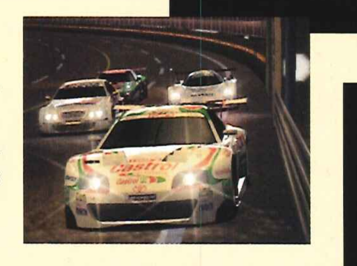






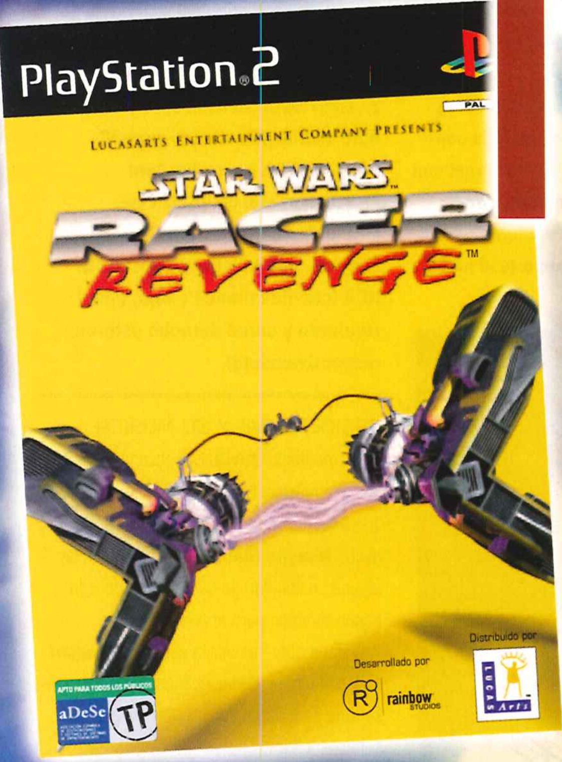
■ Modo Profesional

Si quieres experimentar nuevas sensaciones en este juego, en el modo *Arcade*, cuando vayas a elegir el nivel de dificultad, ilumina la opción «Difícil». A continuación, pulsa L1 y R1 hasta que cambie a «Profesional». Sin duda, un reto sólo para expertos.





12 + 12









PlayStation 2



Prepárate para la avalancha que se avecina con el estreno del Episodio II de **Star Wars**. Para que calientes motores, te damos la oportunidad de conseguir uno de los 12 packs que sorteamos compuestos por los juegos de PS2 **Star Wars Racer Revenge** y **Star Wars Jedi Starfighter**. Sólo tienes que contestar esta pregunta antes del 19 de mayo.

¿Cuál es el subtítulo del Episodio II de Star Wars?

A) El ataque de los clones
B) La venganza de los Jedis
C) La amenaza fantasma

SORTEO «STAR WARS»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R01, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R01 C.**

GSMBOX
SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 19 de mayo.

Las cartas y los e-mails que nos estáis haciendo llegar dejan claro la gran aceptación que está sufriendo la sección entre vosotros, los lectores. La conexión a Internet y el futuro de RE o FFXI protagonizan la sección de este mes.

PS2 E INTERNET

¿Qué tal? Quería despejar unas dudas:

1.- Sobre el tema de **Internet**, ¿qué tendré que hacer para navegar con **PS2** cuando se pueda? ¿y para jugar *on-line*?

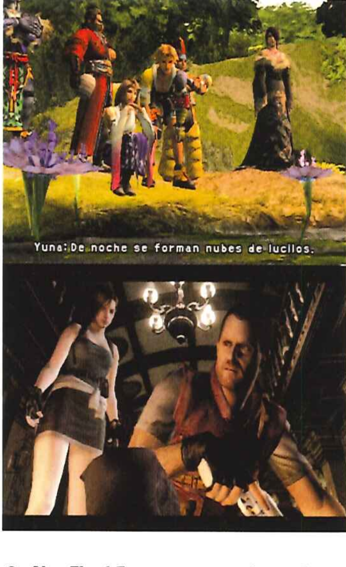
2.- ¿Es posible que *Final Fantasy X* tenga posibilidades *on-line*?

3.- En las revistas de **Xbox**, están muy en contra de **PS2** por la supuesta potencia de la consola de **Microsoft**, ¿qué opináis?

4.- ¿Cuándo saldrá el módem de **PS2**?

Sergio González, vía e-mail.

1.- Lo primero será adquirir el módem. Suponemos que Sony facilitará la contratación de una conexión a Internet con algún proveedor determinado. Para jugar *on-line*, conexión a Internet y, lógicamente, un título que soporte el juego a través de Internet.



2.- No. *Final Fantasy* carece de opciones *on-line* incluso en su versión japonesa.

3.- Está claro que Xbox es más potente que PS2 (si no, su precio sería injustificable), pero pasará mucho tiempo hasta que la calidad y la cantidad de juegos creados para PS2 supere a la de Xbox.

4.- La aparición del módem para PS2 está prevista para navidades.

DVD-ROM Y CD-ROM

Soy un nuevo lector de vuestra revista y quisiera que me respondieran estas preguntas:

1.- ¿En qué se diferencia un juego que funciona a 50 Hz de otro a 60 Hz?

2.- ¿Cuál es la diferencia entre DVD-ROM y Compact Disc?

3.- ¿Qué es el *Pack* de **Linux** y para qué sirve?

4.- ¿Existe algún cable para conectar mi **PS2** a un equipo de sonido?

Carolina Mascaro, e-mail.

1.- A 50 Hz, un título muestra una resolución vertical de 625 líneas (a 60 son 525) y su velocidad es un 12,5% más lenta que a 60 Hz. De ahí que algunos juegos, al ser convertidos a versión PAL (50 Hz) sean más lentos que el original NTSC (60 Hz) y la imagen esté achatada.

2.- Un Compact Disc (o CD-ROM, en este caso) puede albergar un máximo de 700/800 MB, mientras que un juego para PS2 en formato DVD-ROM puede contener hasta 4,7 Gb (4812 MB).

3.- Linux es un sistema operativo de libre distribución creado para PC. Dicho *pack* es la versión para PlayStation 2 de dicho sistema.

4.- Puedes conectar tu PS2 a un sistema de sonido a través del cable RCA (clavijas blanca y roja, canal izquierdo y canal derecho estéreo, respectivamente).

RESIDENT EVIL Y SU MÚSICA

Hola, me llamo **David**. Me encantan los juegos y la música. Mis preguntas son estas:

1.- La banda sonora de la película ***RE*** la han hecho **Marylin Manson** y **Slipknot**. ¿Hay alguna posibilidad de que estos grupos la hagan también para el próximo ***RE***?.

2.- ¿Tiene algo que ver la película ***Resident Evil*** con alguno de sus juegos? En el caso de ser una historia nueva, ¿se llevará a la consola después?

3.- En la secuencia de vídeo del DVD que regalabais con el nº 15, ¿qué grupo es el que suena? ¿Es alguno de los temas principales del juego?

David García, vía e-mail.

1.- No parece muy probable, aunque todo depende del tirón que tenga la película en Japón y Estados Unidos.

2.- No, es un guión completamente nuevo (que en un principio escribió John Romero). No se descarta la posibilidad de que aparezca un supuesto «Resident Evil: The Movie».

3.- La música que suena está sacada del vídeo de introducción del juego, del partido de *BlitzBall*.



La carta del mes

Hola. Me dirijo a vosotros con la intención de hacer llegar una queja que en mi opinión debería extenderse entre las multitudes «consoleras» del país. El caso es que una vez más, y ya van decenas, estaba esperando la salida al mercado de un título como *Grandia 2* pero, para mi sopresa, sale con los textos en inglés, lo cual es decepcionante teniendo en cuenta que mi género preferido es el *RPG* y que veo de manera frustrada cómo una y otra vez los juegos de dicho género no llegan traducidos al castellano y no puedo entender el argumento de los mismos. La consecuencia inmediata de su ahorro en traducción es su disminución de ingresos, puesto que no voy a comprarlo por esta causa. Quizá le hubiera salido más rentable traducirlo... o por lo menos en mi caso. ¿No se podría hacer algo al respecto? Principalmente las revistas del sector creo que deberían ser más estrictas en sus críticas, puesto que no me imagino que en la industria del cine, por ejemplo, la crítica fuera buena para una película que llegase en inglés a nuestro país. En esto, el cine le gana por goleada a las consolas y pienso que la programación de videojuegos estará lejos de convertirse en el «octavo arte» mientras sigan pasando estas cosas.

Francisco J. García, vía e-mail.

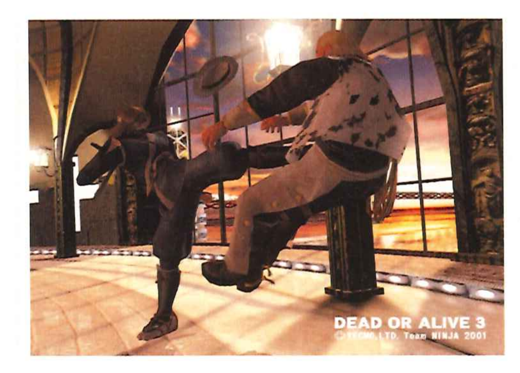


00 HZ Y G-CON2

¡Hola! Me llamo **Alberto Díaz**. Os remito este e-mail para ver si vosotros me podéis aclarar esta duda:

1.- ¿Funciona la pistola ***G-Con 2*** en un televisor de 100 Herzios?, si no lo hace en todas, ¿en que modelos funciona?

Alberto Díaz, e-mail.



1.- La *G-Con 2* es la única pistola para utilizar con videojuegos que puede usarse con cualquier televisor, incluidos los de 100 Herzios.

FINAL FANTASY X Y LOS 50 HZ

Desearía que me respondiesen a algunas preguntas sobre Final Fantasy X:

1.- ¿Llevará incluída la opción de mostrar el juego a 60 Hz?

2.- En caso contrario, ¿traerá al menos *overscan* para quitar las molestas bandas negras o será como la *demo* que venía con *Final Fantasy VI*?

3.- ¿Cuesta mucho a los programadores incluir un selector de 50/60 Hz o realizar el *overscan* en los juegos?

Antonio Aguado, vía e-mail.

1.- No. *FFX* funcionará a 50 Hz.

2.- Ten en cuenta que la versión japonesa ya tenía franjas negras arriba y abajo. Aún así, la versión final PAL tendrá *overscan*.



3.- Realizar un *overscan* tiene bastante trabajo, pero modificar la señal de 50 a 60 Hz lo hace la consola por *hardware*.

Resident Evil On-Line

Hola, me llamo **Alberto** y tengo algunas dudas:

1.- ¿Es verdad que saldrá un ***RE*** nuevo para **PlayStation 2**?

2.- ¿Será *on-line*?

3.- ¿Qué quiere decir exactamente «on-line»?

4.- ¿Se podrá jugar sin conexión a **Internet** ni disco duro conectado a **PlayStation 2**?

5.- ¿Sacarán *Dead Or Alive 3* para **PS2**?

Alberto, vía e-mail.

1.- Parece ser que el contrato firmado entre Capcom y Nintendo no abarcaba absolutamente todos los títulos de la saga *Resident Evil*. En efecto, saldrá un nuevo *RE: Resident Evil On-Line*.

2.- Tal y como su nombre indica, sí.

3.- *On-Line* quiere decir que parte o la totalidad del desarrollo del juego se llevará a cabo conectado a Internet, interactuando con cientos de diferentes jugadores que se encuentren conectados en ese mismo momento.

4.- Esos detalles aún no se conocen. Para jugar a *FFXI* sólo hará falta el disco duro, no será necesario estar conectado a Internet, pero de *REOL* no hay detalles.

5.- Se rumorea que Tecmo planea sacar un nuevo *Dead Or Alive* para PS2, aunque parece ser que no será una simple versión del *DOA3* aparecido en Xbox.

PS2 VS XBOX & GAME CUBE

Saludos a todo el equipo que hace posible la revista. Ahí van mis dudas:

1.- Sed sinceros, por favor; ¿creéis que técnicamente nuestra amada **PS2** quedará muy desfasada con la llegada de **Xbox** y **GameCube**?

2.- Entre estos cuatro juegos: *GT3, Devil May Cry, MGS2* y *FFX*, ¿cuál explota más la consola desde el punto de vista técnico?

3.- ¿Se sabe si finalmente sacarán otra secuela de *Metal Gear Solid*?

Óscar Lionheart, vía e-mail.

1.- Técnicamente y, por lógica, tanto Xbox como GameCube son más potentes que PS2, aunque la calidad de sus juegos y su catálogo está a años luz de la consola de Sony.

2.- Difícil pregunta. Todos los juegos mencionados ponen la consola al límite (por decirlo de alguna manera), aunque debido a su antigüedad, el que menos aprovecha la consola actualmente podría ser *Gran Turismo 3*.

3.- Hideo Kojima ya ha confirmado que planea continuar la saga Metal Gear con una nueva secuela (de la que no se conoce ningún dato aún).

PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

Hola, soy **Carlos** y tengo unas dudas sobre próximos lanzamientos

1.- ¿Llegarán a **España**: *Xenosaga, Fatal Frame* y *Kingdom Hearts*?

2.- ¿Qué se sabe de estos juegos: *Battle Engine Aquilla, Primal* y *The Lost*?

3.- ¿Hay previstas secuelas de *Devil May Cry* y *Jak & Daxter*?

4.- He visto algo del nuevo juego de **Sega**: *Gungrave*, ¿qué tipo de juego es?

5.- ¿Cuáles serán algunos de los próximos títulos de **Capcom** para **PS2**?

Juan Carlos Salado, vía e-mail.

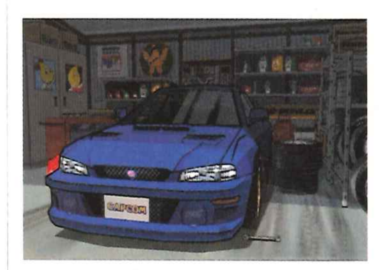
1.- *Fatal Frame* está a punto de aparecer en nuestro país. De los otros dos, el más próximo parece Kingdom Hearts, pero de Xenosaga no se sabe nada.

2.- *Battle Engine Aquilla* es un *shooter* protagonizado por un robot gigante (al estilo *Gun Griffon*), *Primal* está siendo desarrollado por los creadores de *C-12* (poco más se conoce) y *The Lost* es una aventura de terror al estilo Nightmare Creatures que aún está muy verde.

3.- Sí. En breve conoceremos detalles.

4.- Lo único que se sabe de él es que estará basado en los filmes de *western*.

5.- Lo más próximo es *Auto Modelista* para PS2 (una especie de *Gran Turismo* con *cel-shading*) y Capcom Vs SNK Pro para PSone.



Enviad vuestras consultas a: **Revista PS2RO, Calle O'Donnel, 12 Madrid 28009**, escribiendo **S.O.S.** en una esquina del sobre, o al e-mail **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**

Pícaro pájaro de juventud

American Pie 2

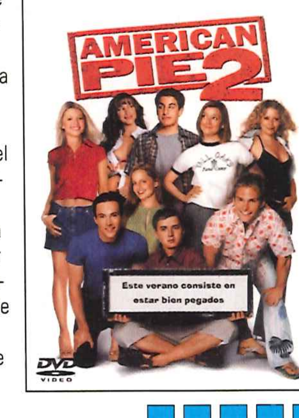
Efectos digitales de estar por casa

Ally McBeal

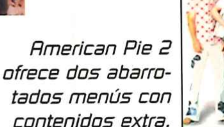
por << Bruno Sol e Isabel Garrido >>







Pese a no contar ya con los hermanos **Weitz** en la dirección (aunque sí ejercen como productores ejecutivos), ***American Pie 2*** sorprende por ser, en determinados aspectos, incluso superior a su predecesora. Los *gags* están menos aislados unos de otros, lo que hace que la película gane en fluidez. Si no tuviste la suerte de ver *American Pie*, debes tener claro que en esta película no hay lugar para el humor elegante o las simples insinuaciones. Abundan las bromas escatológicas (el pobre **Seann William Scott** vuelve a ser la víctima) y se elude la mojigatería de otras comedias juveniles. El sexo vuelve a ser el gran protagonista y, si bien ya no hay ningún otro escarceo amoroso con una tarta de manzana, la cosa se compensa con otras escenas difíciles de olvidar (como la del pegamento y la cinta porno). La edición que llega al mercado español incorpora, además, metraje adicional no visto en las salas de cines. ***American Pie 2*** no es **Billy Wilder** o **Ernst Lubitsch**, pero cumple con su cometido: hacerte reír como un loco a lo largo de más de hora y media. Y eso, al fin y al cabo, es lo que importa. **B.S.**





American Pie 2 ofrece dos abarrotados menús con contenidos extra.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

Comentarios de audio del director, el guionista **Adam Hertz** y seis de los actores (todos subtitulados al castellano). Documental «Cómo se coció American Pie 2». Siete escenas eliminadas. Tomas falsas. Vídeo Musical de *3 Doors Down*. Las mejores escenas de *American Pie* y ***American Pie 2***. Trailer. Notas de producción. Filmografías.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano 5.1, castellano DTS, inglés 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés y portugués.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□

La incorporación del metraje extrañamente descartado para el estreno en cine es sólo una más de las razones para rendirse ante este DVD y esta película, totalmente falta de pretensiones, salvo la de hacerte pasar un buen rato. Si te gustó *American Pie*, no te la pierdas. Si prefieres algo más casto y elegante, cómprate *Funny Girl*.



El DVD incorpora metraje adicional no visto en las salas de cine.



Además del metraje adicional, se han incluido siete escenas eliminadas...



Viendo las tomas falsas, se ve que el rodaje de la película debió ser un desmadre.

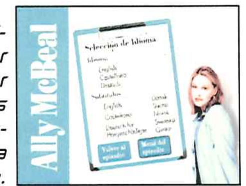


...y otros extras bastante curiosos, como frases célebres de las dos películas.

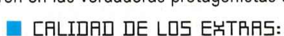




La desconocida **Calista Flockhart** llegó a la pequeña pantalla española de la mano de Tele 5 en horario de máxima audiencia. Nos planteaba la historia de una joven abogada que había vivido una historia de amor a lo «Cuando Harry Encontró A Sally», con un ex novio al que reencontraba después de un intermedio en sus vidas. Él se había casado en ese intervalo de tiempo, ¿seguían sintiendo algo el uno por el otro? Punto de partida de un culebrón de éxito con chicos de clase alta preocupados por el sexo. Pero la buena de **Ally** con su cara redondita y su boca amplia a lo **Julia Roberts**, comenzaba a sorprendernos cuando sus pensamientos del tipo «me llevé un mazazo» eran correspondidos con imágenes medio surrealistas de un inmenso martillo que caía sobre ella. La tecnología digital estaba al servicio de los pensamientos cotidianos que a todos nos pasan por la cabeza cuando la vida en la oficina o las relaciones sociales, nos provocan ciertas reacciones emocionales. El tirón estaba servido y a medida que pasaban los capítulos las paranoias de **Ally** se convirtieron en las verdaderas protagonistas de la serie. **I.G.**



La versión original es la mejor opción para estar seguros de los méritos interpretativos de la serie.



CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□

No hay regalos especiales para esta edición. La música de **Vonda Shepard** que canta episodio tras episodio, ya fue suficientemente explotada durante la emisión de la serie. El éxito fue tan grande que parece que la adaptación digital es bastante gancho para el reclamo comercial. ¿Se compensa esta escasez de extras en el precio final?...

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: español, inglés, alemán. Dolby Surround.
Subtítulos: español, inglés, alemán, danés, finés, noruego, sueco, alemán para sordos.

TIPO DE DVD: 6 DVD 9

COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Ent.**

PRECIO: 60,07 Euros

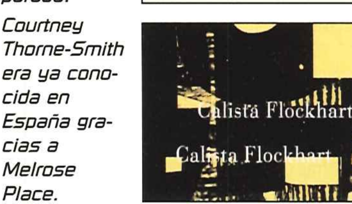
VALORACIÓN: ■■■■□

... Pues son 6 discos que, sin duda alguna, mejoran la calidad de la emisión televisiva, sobre todo si nuestro aparato receptor recibía la señal de un repetidor mal orientado. Sonido *Dolby Surround* e inglés original. Pero el precio no destaca frente a otros productos similares que sí nos han ofrecido suculentos extras. ¿Será para «la próxima»?

El bebé bailarín alucinógeno irrumpe ya desde la primera temporada.



Courtney Thorne-Smith era ya conocida en España gracias a Melrose Place.



El diseño de créditos del piloto, al contrario de otras series, fue el definitivo para los episodios posteriores. Cuestión de clase.

Robocop: La Trilogía

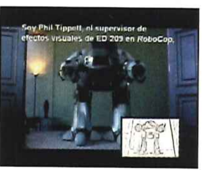
Uno de los filmes de ciencia ficción emblemáticos de los 80 llega por fin al formato DVD, y lo hace a lo grande, acompañado de sus dos secuelas en un sensacional *pack* que ofrece como plato fuerte la oportunidad de disfrutar de ***Robocop*** tal y como se ha proyectado siempre en cine o con el montaje del director **Paul Verhoeven**, aun más pródigo en sangre y violencia. Feroz sátira de la década de los 80, ***Robocop*** se mantiene igual de fresca quince años después de su estreno, gracias a su malévolo sentido del humor. Una fórmula que **Verhoeven** repetiría años más tarde con las no menos geniales *Desafío Total* y *Starship Troopers*. De las secuelas mejor no hablar, pese a que ambas contaron con guiones del maestro del cómic **Frank Miller**, el resultado fue algo desastroso. **B.S.**







Entre los extras, dos Making Of de 1987 y uno de nuevo cuño, creado para este DVD.



El maestro Phil Tippet nos cuenta cómo creó al ya mítico ED-209.



Ed Neumeir colaboraría con Verhoeven en otra gran película, Starship Troopers.



CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□

Robocop 2 y *Robocop 3* sólo incorporan trailers. El primer *Robocop* acapara todos los extras: el documental *Carne y Acero* (exclusivo para la edición DVD), dos *Making Of* de 1987, cuatro escenas inéditas, anuncios de TV y trailers, galería de fotos, comparativa de *storyboards* y comentarios de **Verhoeven** y del guionista **Neumeier** (subtitulados).

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1 (Robocop). Cast. e inglés Surround (Robocop 2 y 3). Subtítulos: castellano, inglés y alemán.

TIPO DE DVD: 3 DVD 9

COMPAÑÍA: **20th Fox Home Ent.**

PRECIO: 36.03 Euros

VALORACIÓN: ■■■■■

A pesar de que *Robocop 2* y *3* son malas de solemnidad, los *fans* de este clásico de la ciencia ficción estarán encantados de llevarse a casa toda la trilogía por menos de 40 Euros.Y aún más de difrutar de la película tal y como la concibió **Paul Verhoeven**.

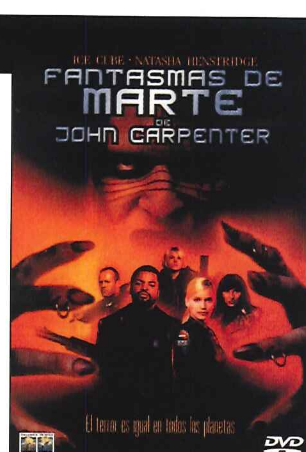
Fantasmas De Marte

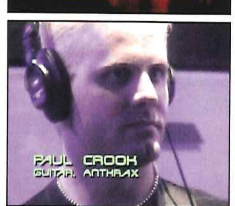




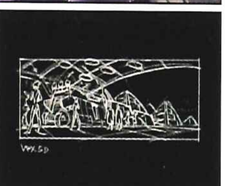


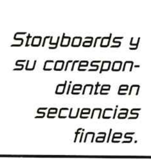
El genio de **John Carpenter** que nos trajo la magnífica «Cosa», viene ahora con una aventura futurista y además marciana. Como protagonista, la espectacular **Natasha Henstridge** y de secundarios destacar a aquella replicante de *Blade Runner*, **Joanna Cassidy**. La música, como en todas sus películas, corre a cargo de **Carpenter**. Eso sí, contando con la interpretación de **Anthrax** y **Buckethead**, sin duda una garantía rítmica. Por cierto, muy acorde con los fantasmas malos, que lucen una estética a lo *Kiss*. Lástima que el final parezca una broma de mal gusto de uno de los maestros del cine de terror de los últimos tiempos. Insulsa. **I.G.**





Paul Crook, guitarrista de Anthrax, nos cuenta la experiencia de trabajar con John Carpenter.





Storyboards y su correspondiente en secuencias finales.



CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

No es exagerar si se dice que los contenidos adicionales son mejores que la película en sí. A parte de los ya cotidianos trailers y filmografías, existe un *Making Of*, reportaje sobre cómo se creó la BSO con **Anthrax** y **Buckethead**, todos los efectos especiales con sus correspondientes *storyboards*, comentarios de los protagonistas, etc.



PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano, inglés e italiano (todos en 5.1).
Subtítulos: castellano, inglés y portugués.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia Tristar Home Ent**

PRECIO: 24.01 Euros.

VALORACIÓN: ■■■■□

Lo único que le falla es el espíritu inquietante y perfeccionista de **John Carpenter** al que nos tenía acostumbrados. Puede que la presión comercial pudiera con él en algún momento de la cinta. Indudable la calidad de la imagen y el sonido. Ya hemos hablado de la cantidad de extras que son muchos y muy buenos. La diversión está servida.

Star Trek La Nueva Generación 1ª Temporada









Los menús en pantalla están inspirados en la estética Star Trek, incluso los de audio y subtítulos.



Los cuatro documentales incluidos en el séptimo DVD harán las delicias de los «trekkies».



Star Wars y Star Trek, rivales irreconciliables, unidos por la Industria Light & Magic.

No contentos con mimar a los «trekkies» con el lanzamiento de todas las películas de *Star Trek* en DVD, **Paramount** trae a **España** la primera temporada de *La Nueva Generación* casi al unísono que en **Estados Unidos** y con una presentación mucho más lujosa. Un estuche de plástico con diseño retro-futurista (muy en la línea de la serie) que encierra siete DVD con los 26 primeros episodios de la serie, emitidos entre 1987 y 1988. Una oportunidad de oro para llevarte a casa, con la máxima calidad de imagen y sonido, la primera temporada de la única serie capaz de hacer sombra al *Star Trek* original. **B.S.**



CALIDAD DE LOS EXTRAS: (3/5)
Como en la colección de *Expediente X*, todos los extras están condensados en el séptiimo DVD con el título de «Informes De La Misión». Aquí encontrarás cuatro documentales que repasan toda la creación de la serie, con entrevistas a los actores y el equipo técnico (incluido el fallecido **Gene Roddenberry**, creador del universo *Star Trek*).

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano, inglés, francés, alemán e italiano (todos en estéreo).
Subtítulos: castellano, inglés, francés, alemán, italiano, danés, holandés...

TIPO DE DVD: 7 DVD 9

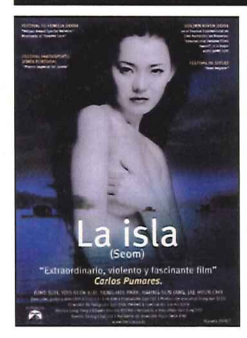
COMPAÑÍA: **Paramount Home Ent.**

PRECIO: 99.95 Euros

VALORACIÓN: (4/5)
Hay que elogiar a **Paramount** el mimo con el que ha producido este *pack*. Desde el estuche a los menús, todo está inspirado en el universo *Star Trek*. El precio es algo elevado, pero si te consideras un verdadero «trekkie», no debes pasar esta oportunidad.




La Isla



Una película que nos viene de oriente y de uno de los países más desconocidos fílmicamente hablando para **España**. Producción coreana que cuenta una inquietante historia de amor y odio. Dirige, escribe y da órdenes a los actores un mismo hombre: **Ki Duk Kim**. El rostro femenino que nos desconcierta es **Jung Suh**. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
El reclamo para el «convencional» público occidental consiste en un buen abanico de extras: entrevistas, *Making Of*, filmografías, trailers, videoclip musical, etc.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano y coreano (ambos en 5.1).
Subtítulos: castellano, inglés y catalán.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Paramount Home Ent.**

PRECIO: 24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□
Como se puede ver en los extras, esta producción está íntegramente rodada en exteriores. Sin duda, la fotografía es uno de los puntos sobresalientes y favorecidos por el formato DVD. Pero respecto a la historia estén atentos. A pesar de ser un producto coreano «internacionalizado», es coreano... O sea, liberen su mente y no creen ideas a priori sobre lo que verán.

¿Qué Más Puede Pasar?



Original argumento en el que la superstición extralimitada de un excéntrico **Danny DeVito**, le complica la vida a él y al hilarante **Martin Lawrence**. Comedia entretenida con golpes continuos que sabe encajar las piezas de una historia que a priori puede parecer absurda. El televisivo **Lawrence** se atreve a invertir en ella. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Un punto más a favor de la comedia ya que cuenta con secuencias eliminadas y tomas falsas que hacen las veces de *sketchs*. También videoclips, comentarios...

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: inglés y castellano (ambos en 5.1)
Subtítulos: castellano

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Ent.**

PRECIO: 24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□
Para pasar a ser historia en el Olimpo de la comedia, al guión le falta esa «sencillez argumental» de las grandes del género. Las carcajadas que arranca las consigue con fórmulas de *gags* típicas de las *sit-comedies*. Será porque tanto **Lawrence** como el director **Sam Weisman** (*Luz de Luna, Family Ties*) se conocen los entresijos. Como disco de DVD, sobresaliente.

¿Quién Es Cletis T?



Argumento para los que gozan con las historias no lineales con *flashbacks* bien enlazados. **C. Slater** es el gamberrete protagonista empeñado en conseguir unos diamantes y de paso a la chica (**P. de Rossi**). **Slater** queda ensombrecido por un secundario que juega a ser una réplica de Remington Steel, **T. Allen**. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
A parte de los trailers, la ficha técnica, filmografías, galerías de fotos y demás, destaca un juego sobre preguntas de cine. Falta un ineludible *Making Of*.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano 5.1 e inglés en Dolby Surround.
Subtítulos: castellano e inglés.

TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **Columbia Tristar Home Ent.**

PRECIO: 24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□
Ni un solo reproche a una historia que sabe desenvolverse con total nitidez a pesar de los numerosos giros del hilo central. Se nos ha olvidado mencionar a un secundario con clase como es el «Spielberiano» **Richard Dreyfuss**. Lo único que nos falta es algún que otro comentario de tan ilustres protagonistas o esas curiosidades de un rodaje, de seguro, movidito.

Noticias

UN DVD PARA GOBERNARLOS A TODOS...



Todavía no se ha hecho público cómo será la edición española de ***El Señor De Los Anillos: La Comunidad Del Anillo***, pero las noticias sobre el lanzamiento en **EE.UU.** podría darnos una idea aproximada de lo que podría llegar aquí a finales de agosto. De momento, **New Line Cinema** ha desvelado que pondrá en el mercado tres versiones DVD diferentes. La primera se comercializará el 6 de agosto a un precio de 29.99 $ y constará de dos DVD con la película tal y como se estrenó en los cines, 3 *Making Of*, 15 *Featurettes*, un avance exclusivo de 10 minutos de *Las Dos Torres*, el vídeo de *Enya*, una *preview* del juego de **EA** y un avance del otro *pack* DVD que llegará a las tiendas el 12 de noviembre. Este *pack*, más impresionante si cabe, denominado «Special Extended Edition» constará de ¡4 DVD! con un nuevo montaje que incorpora 30 minutos inéditos en salas de cine. La violencia de algunas de estas nuevas secuencias ha obligado a calificar a esta edición como «R». La película, en su nuevo metraje, se ofrecerá en 2 DVD, mientras que los otros 2 DVD encerrarán más de 6 horas de material extra. Pero ojo, queda un tercer *pack*, aún más lujoso que se lanzará el mismo día 12. Idéntico en cuanto a los 4 DVD, irá acompañado de dos espectaculares estatuas, el especial de *National Geographic* sobre el rodaje del filme y cartas de edición limitada.

Los Easter Eggs (Extras Ocultos) de Moulin Rouge

Moulin Rouge es uno de los DVD con la mayor cantidad de Easter Eggs de la historia de este formato. Si quieres encontrarlos todos, sigue estos pasos:

DESCARTE DE «YOUR SONG»
En el apartado «La Edición», ilumina la opción «Menú Pincipal» y pulsa Izquierda. Verás un molino rojo.



TEST DE VESTUARIO
En «Marketing» visita «Galería Fotográfica», ilumina «Ellen Von Unwerth» y descubrirás un nuevo molino rojo.





CONSTRUYENDO EL BAILE
En « El Baile», ilumina «Una Palabra de Baz» y pulsa Derecha para descubrir al hada verde.



BAZ Y SU MARTILLO
En «La historia trata de...» ilumina «Entrevista con los escritores» y pulsa Derecha para sacar a la luz al hada verde.

NICOLE CANTA
En «Diseño de Vestuario», ve a «El Vestuario de la Cortesana», y en la cuarta página descubrirás de nuevo al hada.



LEGUIZAMO, EL HOMBRE CÍTRA
En «Las Estrellas», ilumina a John Leguizamo y pulsa Arriba para hallar al hada.



BAZ Y EL SONIDO
En «Diseño de Escenarios» selecciona «Espectacular, Espectacular» y en la segunda página encontrarás al hada verde.



JIM BROADBENT SE MARCA UN BAILE
En el segundo menú principal de extras (el que contiene «El Baile», «La Música», etc.) pulsa Abajo 5 veces seguidas y sacarás a la luz una muy escondida hada verde.

NICOLE BROMEA
También en «Diseño de Escenarios», elige «La Torre Gótica». Su quinta página oculta un molino rojo.





EL CAN CAN BOHEMIO
En «Diseño de Vestuario», selecciona «Los Bohemios». En su quinta página descubrirás un molino rojo.



EWAN Y LOS GAITEROS
En el primer menú de «Las Estrellas», pulsa 9 y 17 en tu mando.



Si te suscribes ahora TE REGALAMOS
un mando a distancia DVD exclusivo para tu PlayStation 2
o una Bolsa Oficial de PlayStation 2
SONY
DVD/PLAYSTATION
CONÉCTATE
Sí, deseo suscribirme a la Revista Oficial de PlayStation 2 - España
❑ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
❑ Por un año (12 números) con el Mando a Distancia DVD exclusivo para tu PlayStation 2 de regalo al precio de 72 €
❑ Por un año (12 números) con la Bolsa Oficial de PlayStation 2 de regalo al precio de 72 €
Precios extranjero por vía aérea: Europa: 90,09 € Resto Paises: 98,75 €
Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....
Dirección: ....
Población: .... C. P.: ....
Provincia: .... Teléfono: ....
Forma de Pago:
❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
❑ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
❑ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../
❑ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular: ....
Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):
Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., Revista Oficial PlayStation 2 departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.
* Oferta válida hasta fin de existencias.

DVD MÚSICA

Sade: «Lovers Live»



Dieciocho años después de su debut, la cantante de la voz de terciopelo nos invita a un viaje musical a través de sus éxitos en ***Lovers Live***, su más reciente trabajo en directo.

Delicioso repaso en directo al exquisito repertorio *Soul-Jazz-Pop* de la bellísima cantante británico-nigeriana **Sade Adu**, filmado durante su última gira, ante un público rendido a sus pies desde el primer acorde. De nuevo, la dama de canela imparte una lección magistral de categoría y saber estar sobre el escenario. Una puesta en escena tan elegante como sencilla y efectiva, una banda de cinco estrellas que suena a las mil maravillas y, por supuesto, su seductora voz y su fascinante presencia física son sus irresistibles poderes. No necesita mas. De cualquier manera, y para que no haya dudas, la selección musical es, también, impecable: *Your Love Is King, Smooth Operator, The Sweetest Taboo, Lovers Rock, Cherry Pie...* Todos los suaves, melancólicos y cadenciosos éxitos de una cantante ajena a las modas, que parece haber hallado el secreto de la eterna juventud (no os perdáis el vídeo que incluyen los extras). Y, como los buenos vinos, mejora con los años. Esperemos que no se haga tanto de rogar la próxima vez.

CALIDAD DE LOS EXTRAS:

El clip de *King Of Sorrow*, con **Sade** transmutada en atareadísima ama de casa, imágenes entre bastidores, saludos de fans y una galería de fotos en b/n. Poquito.

PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés. Estéreo/5.1
Subtítulos: no.

TIPO DE DVD: DVD-9

COMPAÑÍA: **Epic/ Sony**

VALORACIÓN:

Precursora, junto con su grupo, de esa fusión bailable de elementos procedentes del *Jazz*, el *Soul*, el *Funk* y el *Pop*, conocida como *Acid Jazz*, la hermosa **Sade** ofrece interpretaciones, muy fieles a las versiones originales, de sus más celebradas creaciones, con un sonido que roza la perfección.



Incluye un album de fotos en b/n

El estilo de Sade permanece invariable

Momentos antes del concierto...

...y la gente aguardando en la entrada

El videoclip es de lo mejor del DVD

Earth, Wind & Fire: «Live By Request»



Los amigos de los sonidos setenteros siguen de enhorabuena. El *revival* de la época no parece tener fin, y esta vez son nada mas y nada menos que **Earth, Wind & Fire**, una de las formaciones imprescindibles de la música de baile de todos los tiempos, quienes se reúnen para celebrar con un concierto especial su dilatada y brillante carrera. Impagable desfile de himnos bailongos, tremebundas *go-go dancers* e imposibles modelitos *funkarras* realmente impagables. Y, por supuesto, todos esos temas que hicieron época: *Let´s Groove, Boogie Wonderland, September*... Las favoritas del sábado noche interpretadas con ese inconfundible desparpajo vacilón y saltarín marca de la casa. La esencia del «Bugui-Bugui».

CALIDAD DE LOS EXTRAS:

Tan solo un *bis* del mismo concierto, comentarios en *off* del propio grupo sobre tres de sus canciones y un listado de páginas Web relativas a la banda. Escasos.

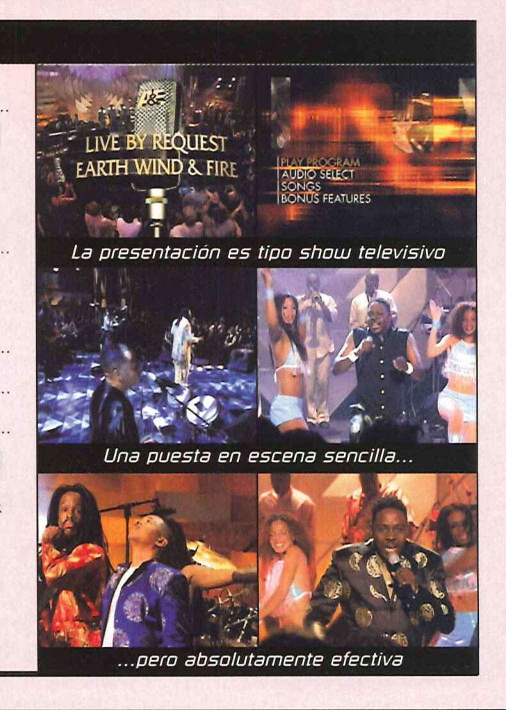
PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés. Estéreo/5.1
Subtítulos: no.

TIPO DE DVD: DVD-9

COMPAÑÍA: **Columbia/ Sony**

VALORACIÓN:

Da gusto comprobar que los veteranos **Earth, Wind & Fire**, tras más de treinta años en la brecha, conservan intacta su imparable energía rítmica. Poco más de una hora necesitan estas fieras del *Funk* para merendarse de un tirón lo más florido de su fulgurante y absolutamente personal cancionero.



La presentación es tipo show televisivo

Una puesta en escena sencilla...

...pero absolutamente efectiva

CD MÚSICA

Sinatra, Martin & Davis Jr.

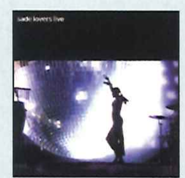
■ TÍTULO: **The Best Of The Rat Pack** ■ COMPAÑÍA: **EMI**



Testimonio sonoro de la época dorada de esa agrupación de juerguistas que formaron en **Las Vegas**, allá en los 50, Frank Sinatra, Dean Martin y Sammy Davis Jr., que pasó a la historia como **The Rat Pack** (La banda de las ratas). Swing volcánico, clase a raudales y todo el estilo del mundo. La esencia del «glamour golfo».

Sade

■ TÍTULO: **Lovers Live** ■ COMPAÑÍA: **Sony/Epic**



Sexta entrega del grupo de la anglo-nigeriana **Sade Adu** en dieciocho años, una carrera tan escueta como atípica, inmune al transcurrir del tiempo y de las modas. ***Lovers Live*** es un repaso a las piezas más célebres de su trayectoria, con su cálido sonido Soul-Jazz de siempre y el enorme encanto y carisma de la artista.

Varios

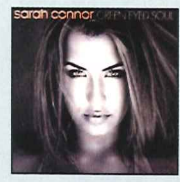
■ TÍTULO: **Desesperado Club Social** ■ COMPAÑÍA: **Universal**



Los responsables del programa juvenil de **A3TV** que presta su título a este doble compacto han tenido la idea de ofrecer, bajo su denominación de origen, una entretenida selección de temas representativos de las principales tendencias de la música juvenil actual. Rock, Punk, Pop, Dance, Electrónica y más en un doble CD.

Sarah Connor

■ TÍTULO: **Green Eyed Soul** ■ COMPAÑÍA: **Sony/Epic**



Desde **Alemania** llega **Sarah Connor**, una rubia vocalista de físico esplendoroso que está despuntando en listas europeas con este ***Green Eyed Soul***, un trabajo que combina Funk y Soul contemporáneos con gotas de Pop, en una línea cercana a las últimas producciones de **Jennifer López** o **Christina Aguilera**.

Varios

■ TÍTULO: **Classical Chill Out** ■ COMPAÑÍA: **EMI**



Extraordinariamente relajante compilación de fragmentos de música clásica, muchos de ellos anteriormente utilizados en gran cantidad de bandas sonoras cinematográficas. Violines ingrávidos, voces celestiales, pianos etéreos, sonoridades límpidas... **Bach**, **Mozart**, **Albinoni** y demás en su lado más lírico e intimista.

Varios

■ TÍTULO: **Superventas 2002** ■ COMPAÑÍA: **Vale Music**



Cuádruple CD de éxitos variados, con el común denominador de estar específicamente indicados para el bailoteo sabatino. Los protagonistas: **Kylie Minogue**, **Francesco Nápoli** y un buen montón mas de fervientes practicantes de la religión del bombo acelerado derrochando BPMs a diestro y siniestro.

Nacho Cano

■ TÍTULO: **Nacho Cano** ■ COMPAÑÍA: **No controles**



Con la firme voluntad de retomar su faceta de compositor de himnos pop para las masas que tantos éxitos le proporcionara en **Mecano**, en el nuevo trabajo de **Nacho Cano**, cuarto en solitario, llaman la atención temas como *El Amargo Del Pomelo* o *El Sonido Del Amor*. Lo más asequible de Nacho desde la separación.

E. Urquijo y Los Problemas

■ TÍTULO: **Lo mejor de...** ■ COMPAÑÍA: **DRO**



Los Problemas fueron el proyecto paralelo a **Los Secretos** del cantante, guitarrista y compositor **E. Urquijo**, desaparecido el pasado año. ***Lo Mejor De...*** recoge buena parte de sus momentos más afortunados. Versiones personalísimas de **Milanes**, **Auserón**, los propios **Secretos**, **Carlos Berlanga**... Una joya.

Anastacia

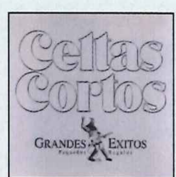
■ TÍTULO: **Freak Of Nature** ■ COMPAÑÍA: **Sony/Epic**



Nueva demostración de poderío y corazón de la siempre explosiva **Anastacia** tras el aldabonazo de su debut, el millonario *Not That Kind*. Rhythm'n'Blues, Funk y Soul de alto contenido energético, con la memorable e intensa voz de la rubia dominándolo todo. Decididamente, esta chica es todo un fenómeno.

Celtas Cortos

■ TÍTULO: **Grandes Éxitos...** ■ COMPAÑÍA: **DRO**



Treinta y cuatro de los mayores éxitos de los pucelanos **Celtas Cortos** reunidos en este doble álbum que incluye, desde la música celta tradicional de sus inicios hasta sus más recientes devaneos con el Rock, la música latina o la electrónica. De propina, un DVD con todos los vídeos de un grupo cambiante, pero combativo.

Diana Krall

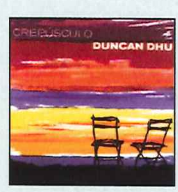
■ TÍTULO: **The Look Of Love** ■ COMPAÑÍA: **Verve/ Universal**



La excepcional cantante y pianista **Diana Krall** nos regala una nueva colección de exquisitas versiones de clásicos del Jazz vocal. Maravillosas adaptaciones de canciones como *I Remember You*, llenas de sensualidad y resonancias brasileras. Lo mejor, la increíble interpretación del bolero *Sabor A Mí*. Una delicia.

Duncan Dhu

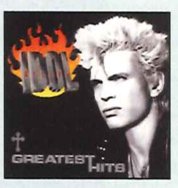
■ TÍTULO: **Crepúsculo** ■ COMPAÑÍA: **DRO**



Disco de despedida del dúo donostiarra, en el que **Mikel** y **Diego** demuestran, una vez más, su capacidad de crear canciones dotadas de un peculiarísimo poder de evocación y cierta brumosa melancolía. 100% **Duncan Dhu**, es decir, sonido acústico, melodías cristalinas y textos agridulces. Pop de alta escuela.

Billy Idol

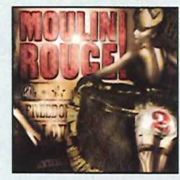
■ TÍTULO: **Greatest Hits** ■ COMPAÑÍA: **Chrysalis**



Cantante de los **Generation X** en los 70 y estrella del Pop durante los 80, **Billy Idol** reaparece con su correspondiente ***Greatest Hits***, ideal para recordar glorias pasadas y preparar el terreno para un posible relanzamiento del artista. Pildorazos rockeros son sus buenas razones para celebrar este retorno.

Varios

■ TÍTULO: **Moulin Rouge** ■ COMPAÑÍA: **Universal**



Al calorcillo del éxito internacional del sorprendente filme, y con el recién conquistado *Golden Globe 2001* a la mejor banda sonora, se edita este segundo volumen de ***Moulin Rouge***, con sorprendentes versiones, en clave de opereta, de canciones célebres como *Like A Virgin* o *The Show Must Go On*.

The Chemical Brothers

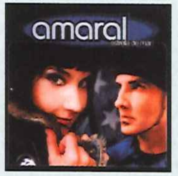
■ TÍTULO: **Come With Us** ■ COMPAÑÍA: **Virgin**



Vuelven los monarcas de las pistas de baile «alternativas» con diez nuevas creaciones electrónicas del dúo británico. Llenapistas inapelables como *It Began In Afrika* o *Star Guitar* y colaboraciones estelares como **Beth Orton** o **Richard Ashcroft** en los momentos más reposados son las mejores bazas de su obra más comercial.

Amaral

■ TÍTULO: **Estrella De Mar** ■ COMPAÑÍA: **Virgin**



Amaral, el proyecto conjunto de **Eva Amaral** y **Juan Aguirre**, se descuelga con su mejor trabajo hasta la fecha. Textos nocturnos y apasionados sobre melodías que transitan entre ritmos mestizos, aires mexicanos, emociones a flor de piel, actitudes rockeras y la muy reconocible voz de **Eva**. Un dúo con futuro.

texto y fotos << José Luis del Carpio >>

FICHA TÉCNICA

- MOTOR
  1.796 CC.
- POTENCIA
  160 CV. (6.900 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  7,8 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  210 KM/H.
- PESO
  1.090 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  10,4 L/100
  EXTRAURBANO
  5,8 L/100
  MEDIO
  7,5 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 4.010 MM.
  ALTO: 1.690 MM.
  ANCHO: 1.400 MM.
  MALETERO: 304 L.

PVP-R:
18.370,00 €











La geometría del maletero impide aprovechar todo su espacio.





El radical aspecto exterior muestra sin tapujos toda su personalidad.



M G

http://www.mg-cars.com

ZR 160

Deportivo radical, sin ningún tipo de concesiones, y con aspecto muy «racing»

■ MOTOR/ PRESTACIONES:



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

■ EQUIPAMIENTO:



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

■ DISEÑO:



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Ofrecer por poco más de 18.000 euros un coche bien equipado, de una marca prestigiosa y que ofrece nada menos que 160 caballos, es la contundente apuesta de **Rover-MG**. El destinatario está claro que es el público joven amante de sensaciones fuertes, que sólo con este coche, el **Clio Sport** o el **Ibiza Cupra** podrán alcanzar estos niveles de potencia y prestaciones de deportivo por un precio tan relativamente contenido. El **ZR 160** es un **Rover 25** pasado por gimnasio, repleto de aditamentos «racing» que muestran desde el primer impacto el carácter de este vigoroso vehículo. Quizá para algunos sea demasiado llamativo, aunque bien es cierto que el «tunning de marca» con el que **MG** ha vestido al coche, jamás cae en la horterada. Es un deportivo radical y así se deja ver, pero teniendo el cuenta el público al que va dirigido, tampoco se puede decir que han caído en la exageración. Además de su alerón posterior, el spoiler trasero, el delantero con las atractivas tomas de aire tipo rejilla, los faldones laterales y el escape cromado, lo que más personalidad aporta al aspecto del **ZR 160** son sin duda las preciosas llantas de 17 pulgadas multirradio, que ponen la guinda y rematan a la perfección el explosivo diseño del pequeño deportivo de **MG**. Por dentro las cosas no son tan espectaculares, y salvo por los asientos tipo «bacquet» que sujetan a la perfección las inercias y los relojes con fondo blanco, apenas se perciben diferencias con el **Rover 25** del que proviene. Sólo unas pequeñas incrustaciones en plástico que imita aluminio (aunque «canta» un poco), merecen destacarse de un diseño interior ya veterano. Los plásticos no son de lo mejor de la categoría y su tacto y presencia no concuerdan con la exclusividad que se pretende dar a esta carrocería. Aunque para exigir más de lo que ofrece, sin duda habría que tener en cuenta lo que vale (la relación precio/potencia que ofrece es extraordinaria), y si se hubiera rediseñado el interior seguramente no estaríamos hablando de los poco más de 18.000 euros de factura final. Además, el equipamiento de serie es completísimo y más que suficiente, con elevalunas y retrovisores eléctricos, doble airbag delantero y aire acondicionado. Y nada más pasar cinco minutos en el coche, nos daremos cuenta de qué es lo que nos puede dar. Es un deportivo con todas las de la ley, con un comportamiento radical, mucho nervio y... mucho ruido. Es de esos coches que te piden llevarlo muy alegre, superando las 4.500/5.000 revoluciones para percibir todas las sensaciones que es capaz de regalarnos. Su bronco rugido acompañará cada aceleración, y su sensacional chasis y su duro tarado de suspensiones nos permitirán conducirlo casi como un coche de rally, con una nobleza de reacciones que transmite una siempre agradable sensación de seguridad. El cambio es rápido y preciso, y la dirección una delicia. En definitiva, todo un pequeño bólido, muy ruidoso (tanto que a 80 parece que vayamos a 120) y sobre todo, con unas reacciones muy explosivas que agradarán sobremanera a todos aquellos que buscan sensaciones fuertes. Sólo echamos en falta la posibilidad de equipar **ESP**, ya que por la brusquedad de sus reacciones y el perfil bajo de sus neumáticos, en condiciones climáticas adversas es muy fácil que el tren trasero deslice y pegue algún susto, obligándonos a llevarlo con mucho tacto y suavidad. Bien es cierto que son pequeños derrapajes muy fáciles de dominar con ligeros contravolantes, pero lo más recomendable en días lluviosos será dejar sus 160 caballos para otro momento. Resumiendo, un coche divertidísimo, radical, explosivo y a un precio sobresaliente.





Citröen C3

Un vehículo urbano polivalente

Tras la irrupción del **C5**, **Citröen** renueva la parte baja de su gama con el nuevo **C3**, un vehículo de reducidas dimensiones y de enormes posibilidades, que refuerza la «monovoluminización» del segmento. Estéticamente muy conseguido, tanto en su exterior como en su interior, con todos los adelantos técnicos en materia de seguridad y un comportamiento intachable, se ofrecerá con 3 motorizaciones de gasolina (1.1i de 61cv., 1.4i de 75 cv. y 1.6i de 110 cv.) y dos diésel (1.4HDi de 70 cv y 1.4 HDi 16v. de 92 cv.)

Espacioso, accesible, luminoso y confortable, el nuevo C3 destaca por su fuerte personalidad y su original y elegante estilo.



Un «pequeño» más que crece a lo largo, a lo ancho y, sobre todo, a lo alto.



SONY C. E. y PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL te quieren trasladar a un mágico mundo de aventuras medievales, tomando el papel de una heroína y su dragón que luchan por derrotar a las fuerzas del mal. Si quieres conseguir uno de los 25 **Drakan** que sorteamos, sólo tienes que contestar correctamente esta pregunta antes del 19 de mayo.

¿Cómo se llama el dragón que acompaña a Rynn, la protagonista del juego?

A) Ambrosio **B**) Arokh **C**) Runioh

SORTEO «DRAKAN»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R02, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R02 C.**

GSMBOX SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 19 de mayo.


- NOMBRE DEL JUEGO: 007: Agente En Fuego Cruzado
- COMPAÑÍA: EA GAMES
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.4
- NÚMERO: 12


- NOMBRE DEL JUEGO: 18 Wheeler
- COMPAÑÍA: Sega
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 11


- NOMBRE DEL JUEGO: 4x4 Evolution
- COMPAÑÍA: Take 2
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.4
- NÚMERO: 7


- NOMBRE DEL JUEGO: Ace Combat Trueno de Acero
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 13

- NOMBRE DEL JUEGO: Age of Empires II
- COMPAÑÍA: Microsoft/Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 9.1
- NÚMERO: 10

- NOMBRE DEL JUEGO: Airblade
- COMPAÑÍA: Criterion Games
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 12

- NOMBRE DEL JUEGO: All Star Baseball 2020
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 4

- NOMBRE DEL JUEGO: Alone in the Dark: The New...
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 10

- NOMBRE DEL JUEGO: Aqua Aqua
- COMPAÑÍA: S.C.I.
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: -

- NOMBRE DEL JUEGO: Armored Core 2
- COMPAÑÍA: From Software
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 7

- NOMBRE DEL JUEGO: Army Men Air Attack Blade's...
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 5

- NOMBRE DEL JUEGO: Army Men Green Rogue
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 6.1
- NÚMERO: 4

- NOMBRE DEL JUEGO: Army Men Sarge's Heroes 2
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 4

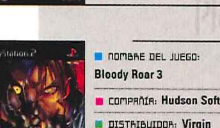
- NOMBRE DEL JUEGO: Artic Thunder
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 5.0
- NÚMERO: 13


- NOMBRE DEL JUEGO: ATV OffRoad Quads Extremos
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 7

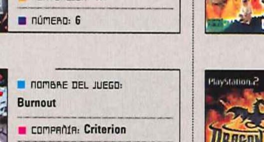
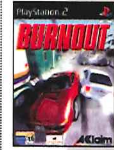


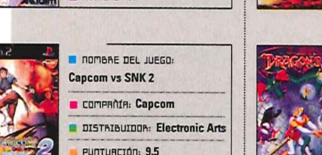
- NOMBRE DEL JUEGO: Baldur's Gate: Dark Alliance
- COMPAÑÍA: Interplay
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.4
- NÚMERO: 12


- NOMBRE DEL JUEGO: Blood Omen 2
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 15



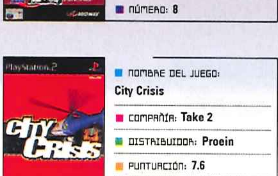
- NOMBRE DEL JUEGO: Bloody Roar 3
- COMPAÑÍA: Hudson Soft
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Burnout
- COMPAÑÍA: Criterion
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Capcom vs SNK 2
- COMPAÑÍA: Capcom
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.5
- NÚMERO: 11


- NOMBRE DEL JUEGO: CART Fury
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 8

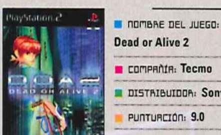

- NOMBRE DEL JUEGO: City Crisis
- COMPAÑÍA: Take 2
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.6
- NÚMERO: 8


- NOMBRE DEL JUEGO: Crash Bandicoot: LVDC
- COMPAÑÍA: Vivendi Universal
- DISTRIBUIDOR: Vivendi Univ.
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 11

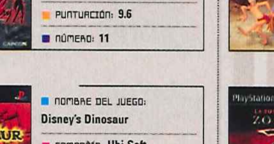
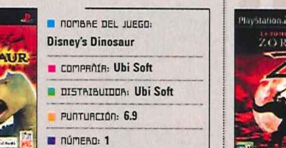

- NOMBRE DEL JUEGO: Crazy Taxi
- COMPAÑÍA: Sega/Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 5

- NOMBRE DEL JUEGO: Dave Mirra BMX 2
- COMPAÑÍA: Z-Axis
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.1
- NÚMERO: 12


- NOMBRE DEL JUEGO: Dark Cloud
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.8
- NÚMERO: 10

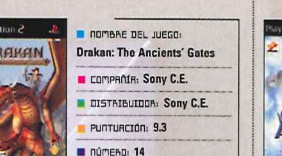

- NOMBRE DEL JUEGO: Dead or Alive 2
- COMPAÑÍA: Tecmo
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1


- NOMBRE DEL JUEGO: Devil May Cry
- COMPAÑÍA: Capcom
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.6
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Disney's Dinosaur
- COMPAÑÍA: Ubi Soft
- DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
- PUNTUACIÓN: 6.9
- NÚMERO: 1


- NOMBRE DEL JUEGO: Dragon Rage
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.0
- NÚMERO: 14


- NOMBRE DEL JUEGO: Dragon's Lair
- COMPAÑÍA: Digital Leisure
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.4
- NÚMERO: 6


- NOMBRE DEL JUEGO: Drakan: The Ancients' Gates
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 14


- NOMBRE DEL JUEGO: Driving Emotion Type S
- COMPAÑÍA: Squaresoft
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 4


- NOMBRE DEL JUEGO: Dropship: UPF
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 12


- NOMBRE DEL JUEGO: Dune
- COMPAÑÍA: Cryo
- DISTRIBUIDOR: Cryo
- PUNTUACIÓN: 6.4
- NÚMERO: 13


- NOMBRE DEL JUEGO: Dynasty Warriors 2
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 1


- NOMBRE DEL JUEGO: Dynasty Warriors 3
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 15

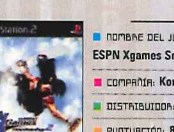
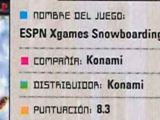

- NOMBRE DEL JUEGO: Ecco The Dolphin
- COMPAÑÍA: Sega
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 7.4
- NÚMERO: 12

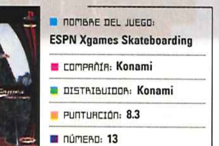

- NOMBRE DEL JUEGO: El Libro de la Selva
- COMPAÑÍA: Disney Interactive
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 4


- NOMBRE DEL JUEGO: El Zorro
- COMPAÑÍA: Cryo
- DISTRIBUIDOR: Cryo
- PUNTUACIÓN: 6.3
- NÚMERO: 14


- NOMBRE DEL JUEGO: Esto Es Fútbol 2002
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 9


- NOMBRE DEL JUEGO: ESPN Winter Sports
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 13



- NOMBRE DEL JUEGO: ESPN Xgames Snowboarding...
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 13



- NOMBRE DEL JUEGO: ESPN Xgames Skateboarding
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 13


- NOMBRE DEL JUEGO: Eternal Ring
- COMPAÑÍA: From Software
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: 1


- NOMBRE DEL JUEGO: Evergrace
- COMPAÑÍA: From Software
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 3

- NOMBRE DEL JUEGO: Extermination
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 5


- NOMBRE DEL JUEGO: F1 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 10


- NOMBRE DEL JUEGO: F1 Championship Season 2000
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: F1 Racing Championship
- COMPAÑÍA: Video System
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 3

- NOMBRE DEL JUEGO: Fantavision
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: -


- NOMBRE DEL JUEGO: FIFA 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1


- NOMBRE DEL JUEGO: FIFA 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 10


- NOMBRE DEL JUEGO: Formula One 2001
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 5


- NOMBRE DEL JUEGO: Freak Out
- COMPAÑÍA: Swing!
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 8

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PlayStation 2



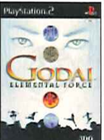
- NOMBRE DEL JUEGO: Fur Fighters: Viggo's Revenge
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Gauntlet Dark Legacy
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Gift
- COMPAÑÍA: Cryo
- DISTRIBUIDOR: Cryo
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Godai Elemental Force
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.0
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Gradius III & IV
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: -



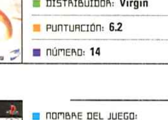
- NOMBRE DEL JUEGO: Gran Turismo 3 A-spec
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.7
- NÚMERO: 7



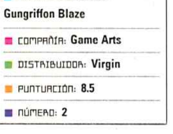
- NOMBRE DEL JUEGO: Grand Theft Auto III
- COMPAÑÍA: Rockstar
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 9.5
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: G-Surfers
- COMPAÑÍA: Midas Games
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 6.2
- NÚMERO: 14







- NOMBRE DEL JUEGO: Gungriffon Blaze
- COMPAÑÍA: Game Arts
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 2



- NOMBRE DEL JUEGO: Half-Life
- COMPAÑÍA: Sierra
- DISTRIBUIDOR: Vivendi Univ.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11



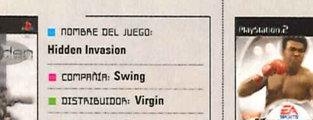
- NOMBRE DEL JUEGO: Headhunter
- COMPAÑÍA: Sega
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 12

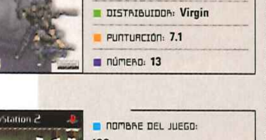


- NOMBRE DEL JUEGO: Herdy Gerdy
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 15



- NOMBRE DEL JUEGO: Heroes of Might & Magic
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 6.6
- NÚMERO: 4





- NOMBRE DEL JUEGO: Hidden Invasion
- COMPAÑÍA: Swing
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.1
- NÚMERO: 13



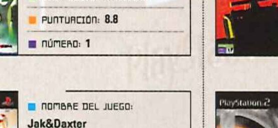
- NOMBRE DEL JUEGO: ICO
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.4
- NÚMERO: 14

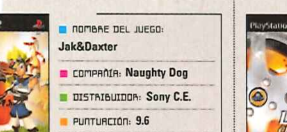


- NOMBRE DEL JUEGO: International League Soccer
- COMPAÑÍA: Taito
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 6

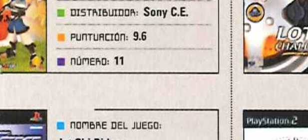


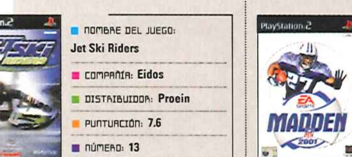
- NOMBRE DEL JUEGO: International SuperStar Soccer
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.8
- NÚMERO: 1





- NOMBRE DEL JUEGO: Jak&Daxter
- COMPAÑÍA: Naughty Dog
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.6
- NÚMERO: 11

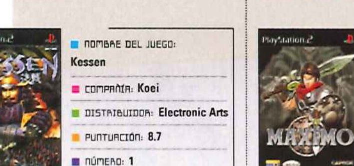




- NOMBRE DEL JUEGO: Jet Ski Riders
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.6
- NÚMERO: 13



- NOMBRE DEL JUEGO: Kengo Master of Bushido
- COMPAÑÍA: Crave
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Kessen
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Kessen 2
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.1
- NÚMERO: 13

- NOMBRE DEL JUEGO: Klonoa 2: Lunatea's Veil
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11

- NOMBRE DEL JUEGO: Knockout Kings 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 2

- NOMBRE DEL JUEGO: Knockout Kings 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 14

- NOMBRE DEL JUEGO: Kuri Kuri Mix
- COMPAÑÍA: Empire
- DISTRIBUIDOR: Planeta
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 5

- NOMBRE DEL JUEGO: La Fuga de Monkey Island
- COMPAÑÍA: Lucas Arts
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6

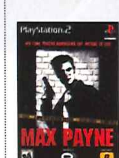
- NOMBRE DEL JUEGO: Le Mans 24 Horas
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 6

- NOMBRE DEL JUEGO: Lotus Challenge
- COMPAÑÍA: Virgin
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 10

- NOMBRE DEL JUEGO: Madden 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.1
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Madden 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11

- NOMBRE DEL JUEGO: Maximo
- COMPAÑÍA: Capcom
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 14



- NOMBRE DEL JUEGO: Max Payne
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.4
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: MDK 2 Armageddon
- COMPAÑÍA: Interplay
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.6
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Midnight Club
- COMPAÑÍA: Rockstar Games
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Metal Gear Solid 2
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 9.5
- NÚMERO: 13



- NOMBRE DEL JUEGO: Monstruos S.A.
- COMPAÑÍA: Disney Int.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 6.4
- NÚMERO: 13



- NOMBRE DEL JUEGO: Moto GP
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.4
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Moto GP 2
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.4
- NÚMERO: 13



- NOMBRE DEL JUEGO: MTV Music Generator
- COMPAÑÍA: Codemasters
- DISTRIBUIDOR: Codemasters
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6



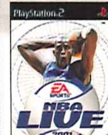
- NOMBRE DEL JUEGO: MX 2002
- COMPAÑÍA: THQ
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: MX Rider
- COMPAÑÍA: Atari
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 7.5
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: NBA Hoopz
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 3





- NOMBRE DEL JUEGO: NBA Live 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: NBA Live 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: NBA Street
- COMPAÑÍA: E.A. Sports BIG
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: New York Race
- COMPAÑÍA: Wanadoo
- DISTRIBUIDOR: Cryo
- PUNTUACIÓN: 6.8
- NÚMERO: 12



- NOMBRE DEL JUEGO: NFL Quarterback C. 2002
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 9

- NOMBRE DEL JUEGO: NHL 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: NHL 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 10

- NOMBRE DEL JUEGO: NHL Hitz 2002
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 10

- NOMBRE DEL JUEGO: No One Lives Forever
- COMPAÑÍA: Fox Interactive
- DISTRIBUIDOR: Vivendi
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: 15



- NOMBRE DEL JUEGO: Off-Road Wide Open
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: 12

- NOMBRE DEL JUEGO: Oni
- COMPAÑÍA: Rockstar Games
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.6
- NÚMERO: 2



- NOMBRE DEL JUEGO: Onimusha Warlords
- COMPAÑÍA: Capcom
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6



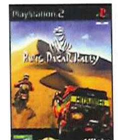
- NOMBRE DEL JUEGO: Operation Winback
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Orphen: Scion of Sorcery
- COMPAÑÍA: ESP
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.5
- NÚMERO: 1



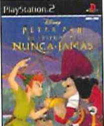
- NOMBRE DEL JUEGO: Parappa The Rapper 2
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 14



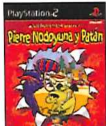
- NOMBRE DEL JUEGO: Paris-Dakar Rally
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.1
- NÚMERO: 9



- NOMBRE DEL JUEGO: Pato Donald Cuac Attack
- COMPAÑÍA: UBI Soft
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: -



- NOMBRE DEL JUEGO: Peter Pan: La Leyenda de...
- COMPAÑÍA: Disney Int.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 15



- NOMBRE DEL JUEGO: Pierre Nodoyuna y Patán
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Polaroid Pete
- COMPAÑÍA: JVC-Irem
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 14



- NOMBRE DEL JUEGO: Portal Runner
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 11

- NOMBRE DEL JUEGO: Pro Evolution Soccer
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 10

- NOMBRE DEL JUEGO: Project Eden
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 6.4
- NÚMERO: 10

- NOMBRE DEL JUEGO: Quake III Revolution
- COMPAÑÍA: E.A. Games
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 4

- NOMBRE DEL JUEGO: Rayman Revolution
- COMPAÑÍA: UBI Soft
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: RC Revenge Pro
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 7.5
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Ready 2 Rumble Boxing Round 2
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Red Faction
- COMPAÑÍA: THQ
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 5

- NOMBRE DEL JUEGO: Resident Evil Code: Veronica X
- COMPAÑÍA: Capcom
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 9

- NOMBRE DEL JUEGO: Rez
- COMPAÑÍA: Sega
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 12

- NOMBRE DEL JUEGO: Ridge Racer V
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: -



- NOMBRE DEL JUEGO: Ring of Red
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Rugby
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Elect. Arts
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Rumble Racing
- COMPAÑÍA: E.A. Games
- DISTRIBUIDOR: Electr. Arts
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Salt Lake 2002
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 14



- NOMBRE DEL JUEGO: Shadow Hearts
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 14

- NOMBRE DEL JUEGO: Shadow of Memories
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Shaun Palmer's Pro Snowb.
- COMPAÑÍA: Activision
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8,7
- NÚMERO: 12



- NOMBRE DEL JUEGO: Silent Hill 2
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11



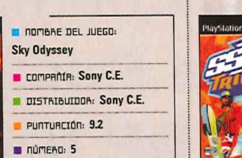
- NOMBRE DEL JUEGO: Silent Scope
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.1
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Silent Scope 2
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Silpheed
- COMPAÑÍA: Game Arts
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Sky Odyssey
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Sled Storm
- COMPAÑÍA: EA Sports BIG
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 15

- NOMBRE DEL JUEGO: Smuggler's Run
- COMPAÑÍA: Rockstar Games
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: -

- NOMBRE DEL JUEGO: Smuggler's Run 2
- COMPAÑÍA: RockStar
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 12

- NOMBRE DEL JUEGO: Soul Reaver 2
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: 12

- NOMBRE DEL JUEGO: Space Ace
- COMPAÑÍA: Digital Leisure
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.2
- NÚMERO: 6

- NOMBRE DEL JUEGO: Space Channel 5
- COMPAÑÍA: Sega
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 14

- NOMBRE DEL JUEGO: Space Race
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: 11

- NOMBRE DEL JUEGO: Splashdown
- COMPAÑÍA: Atari
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 11

- NOMBRE DEL JUEGO: Spy Hunter
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 9

- NOMBRE DEL JUEGO: SSX: Snowboard SuperCross
- COMPAÑÍA: E.A Sports BIG
- DISTRIBUIDOR: Electr. Arts
- PUNTUACIÓN: 9.1
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: SSX Tricky
- COMPAÑÍA: EA Sports BIG
- DISTRIBUIDOR: Electr. Arts
- PUNTUACIÓN: 8.8
- NÚMERO: 12

- NOMBRE DEL JUEGO: Star Wars Jedi Starfighter
- COMPAÑÍA: Lucas Arts
- DISTRIBUIDOR: Electr. Arts
- PUNTUACIÓN: 9.1
- NÚMERO: 15



- NOMBRE DEL JUEGO: Star Wars Racer Revenge
- COMPAÑÍA: Lucas Arts
- DISTRIBUIDOR: Electr. Arts
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 15



- NOMBRE DEL JUEGO: Star Wars Starfighter
- COMPAÑÍA: Lucas Arts
- DISTRIBUIDOR: Electr. Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: State of Emergency
- COMPAÑÍA: Rockstar
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 15

- NOMBRE DEL JUEGO: Street Fighter EX 3
- COMPAÑÍA: Capcom
- DISTRIBUIDOR: Electr. Arts
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Summoner
- COMPAÑÍA: Volition
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.7
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Super Bombad Racing
- COMPAÑÍA: Lucas Arts
- DISTRIBUIDOR: Electr. Arts
- PUNTUACIÓN: 7.2
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Super Bust A Move
- COMPAÑÍA: Taito
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Surfing H3O
- COMPAÑÍA: Rockstar Games
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Tekken Tag Tournament
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: The Bouncer
- COMPAÑÍA: Squaresoft
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: The Flintstones Viva Rock Vegas
- COMPAÑÍA: Toka
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 5

- NOMBRE DEL JUEGO: The Mummy Returns
- COMPAÑÍA: Universal
- DISTRIBUIDOR: Vivendi
- PUNTUACIÓN: 7.2
- NÚMERO: 12



CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PlayStation 2



Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número
The Simpsons Road Rage	Fox Interactive	Electr. Arts	9.0	12
Theme Park World	Bullfrog	Electr. Arts	7.7	1
Thunderhawk: Operation Phoenix	Core	Proein	8.4	10
Tiger Woods PGA Tour 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	8.0	4
Tiger Woods PGA Tour 2002	E.A. Sports	Electronic Arts	8.3	15
Time Splitters	Free Radical Design	Proein	7.0	-
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	Proein	9.5	12
Top Gear Dare Devil	Kemco	Proein	8.0	1
Top Gun Combat Zones	Titus	Virgin	7.0	11
Track & Field (ESPN International)	Konami	Konami	9.1	1
Twisted Metal: Black	Sony C.E.	Sony C.E.	8.2	9
Unreal Tournament	Infogrames	Infogrames	8.7	6
Victorious Boxers	Empire	Planeta	9.0	10
Warriors of Might & Magic	3DO	Virgin	8.2	4
WDL ThunderTanks	3DO	Virgin	2.3	6
WDL WarJetz	3DO	Virgin	4.0	7
WipeOut Fusion	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	13
Woody Woodpecker	Eidos	Cryo	7.8	13
World Rally Championship	Sony C.E.	Sony C.E.	9.3	11
W.W.F. Smackdown!	THQ	Proein	8.3	14
Xtreme GIII	Acclaim	Acclaim	8.4	8
X-Squad	E.A. Games	Electr. Arts	7.8	2
Zone of the Enders	Konami	Konami	9.0	4

En el próximo número...



Demos Jugables de:

- ¡¡¡Final Fantasy X!!!
- Rally Championship
- Space Race
- Moto GP (Platinum)

Y además...

Vídeo-Demos y Extras de: Barbarian, Blood Omen 2, Downforce, Shadow Hearts, Taz Wanted, V-Rally 3, Jak & Daxter Production Report, Final Fantasy Teaser, Red Faction (Platinum) y Star Wars: Starfighter (Platinum).



No te pierdas el fantástico DVD-Rom

* El contenido del DVD-ROM puede modificarse por causas ajenas a PlayStation 2 Revista Oficial España.



Antonio Martínez. 31 años.
Paquete desde 1991.
PlayStation 2
MotoGP 2
namco
Antonio nació para ser piloto de carreras. Todos sus esfuerzos en casa para tener una moto fueron inútiles. Huelga de hambre. No hablaba con nadie. Se encerraba en su cuarto. Lo hizo todo, pero nunca logró cumplir su sueño. Gracias a Luis su mejor amigo, calmaba su afición. Eso sí, siempre de paquete. Ahora su sueño se ha cumplido con MotoGP2. El mejor simulador de motos. Con todas las motos del Campeonato del Mundo de 500 cc. Con todos los pilotos. Con todos los equipos. Con mejores gráficos y efectos, con cinco nuevos circuitos, con diferentes condiciones climatológicas, con repeticiones de carrera como si fuera una retransmisión de televisión. MotoGP2 para los auténticos aficionados a las motos.
motogp
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com



08 03 2002
KONAMI
PlayStation 2
MISSION INFO: [001] [004] [005]
[003] [002] [006]
!
METAL GEAR SOLID® 2 SONS OF LIBERTY © 2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. PUBLISHED BY KONAMI OF EUROPE GMBH. DEVELOPED BY KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.
"PS" AND "PlayStation" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.
» WWW.KONAMI-EUROPE.COM
LA GUÍA OFICIAL THE METAL GEAR SOLID® 2 - SONS OF LIBERTY. DISPONIBLE SIMULATEAMENTE CON EL JUEGO.
aDeSe +18
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 2
SONS OF LIBERTY™